AÇÃO GAMES
PC: SPEAR OF DESTINY
EDITORA AZUL
SNES
ULTRASEVEN
• POP'N'TWINBEE
• BIOMETAL
• TERMINATOR
• DEAD DANCE
NINTENDO
• JOVEM INDIANA JONES
• MICKEY NA TERRA DAS LETRAS
• JOE E MAC
MAIS MEGA:
• CYBORG JUSTICE
• COOL SPOT
• FLASHBACK
MASTER
• WORLD CLASS LEADER BOARD
MEGA
THE FLINTSTONES
NÃO VAI FICAR PEDRA SOBRE PEDRA
STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION
MEGA SENSACIONAL
PRIMEIRAS IMAGENS
EM AÍ
CAMPEONATO
RASILEIRO NESCAU
GAMES

S·U·P·E·R

LANÇAMENTOS

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

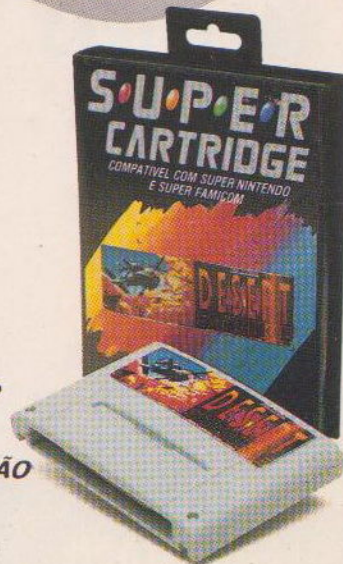
SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonomico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos vídeo games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO

JÁ NAS LOJAS

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

IMAGE

START

THE FLINTSTONES

MEGA

Fred desce o porrete em seu primeiro game para 16 bits. Divirta-se ajudando-o a encontrar as coisas que a turma perdeu

SNES

ULTRASEVEN

Se você gosta de Jiraya e Ultraman, não pode perder este game. É igualzinho ao velho seriado da tevê

STREET FIGHTER 2 - CHAMPION EDITION

MEGA

Conseguimos um vídeo da Sega e damos as primeiras imagens. É animal!!!! Dá até pra escolher a roupa. Tem gente que nem vai dormir...

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

PILOTOS: Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

SUPER MONACO GP 2 AYRTON SENNA (Mega)

Como eu pego as passwords do game?
RUBENS G. NETO
Rio Grande da Serra, SP

Rubens, o game não tem password, mas vamos recordar como salvar o jogo. Ao acabar uma corrida, depois da tabela de colocações, aperte qualquer botão. Na tela dos boxes, depois do comentário do cara, escolha Save para gravar seu jogo. Vai aparecer uma lista numerada até 8. Escolha um número com o Direcional e aperte C e você pode desligar o console. Da próxima vez que for jogar, escolha World Champions e Continue. Pronto, você pega uma nova corrida a partir de onde parou. Mas olha lá: se optar por New Game, você começa do zero. Será que a gente tá chovendo no molhado?

Como eu faço para terminar o game. Já ganhei quatro títulos no modo Master e nada. Socorram-me!
FABRÍZIO ZINI ANTUNES
Assis, SP

Caro Fabrízio, não é só você. Aqui na Redação já estamos correndo o 15º ano, sempre em primeiro, com o melhor carro e nada! A Tec Toy, consultada pela redação, informou que "aparentemente" o game não tem final e que eles já estão no 20º ano. Caso o game não tenha fim mesmo, vai ser o primeiro da história. Se algum leitor correr uns 40 ou 50 anos e encontrar um final, por favor, fotografe e mande a foto pra gente. Vamos publicar, com destaque e com o nome do autor da façanha.

TERMINATOR 2/LEMMINGS (Mega)

Como eu faço para passar da fase 6 (a do helicóptero) de Terminator 2? E qual é a password para a fase 30, no level Tricky, de Lemmings?
GABRIEL HAESER
Atibaia, SP

Caro Gabriel, são precisos dois jogadores para passar essa fase do Terminator 2. Na caminhonete, um atira para cima e o outro defende a retaguarda. Se o helicóptero encostar na caminhonete, bau, bau! Faça o mesmo contra o caminhão, centrando tiros no motor.

Quanto a Lemmings, use a password SRWGXZM.

HOOK (SNES)

Eu gostaria de saber como posso ganhar 99 vidas neste game?
DOMINGOS P. DA SILVA
Esplanada, BA

Alô Domingos, obrigado pela sua longa e elogiosa carta. Quanto ao seu problema, faça o seguinte: Logo na Fase 1, passe o cara do skate, caia no buraco e pegue três vidas. Você vai morrer e perder uma, mas ganhará duas. Repita a operação até lotar o marcador.

BATMAN (NES)

Como faço para derrotar o chefe da fase 3 de Batman?
RAFAEL ASSIS OLIVEIRA
Planaltina, DF

É simples Rafael. Ataque com o bumerangue, que é a melhor arma contra esse chefe. Depois use as armas que restarem e, no final, esmurre até não poder mais.

STREET FIGHTER 2 (NES)

Oi pessoal! Gostaria de saber se há alguma versão deste game fora a da Yoko. E se existe macete para jogar com os chefes ou com personagens iguais.
RAMON FERREIRA NETO
Uberlândia, MG

Uai, ôme, tem sim. Procure o cartucho pirata Street Fighter 3: dá pra jogar com nove personagens (menos Balrog, Zangief e Honda - que não pintam no game) inclusive iguais. Procure também o SF4, outro pirata no qual, dizem, dá pra jogar com os 12. Mas este nós nunca vimos. OK?

SONIC 2 (Mega)

Eu quero saber como a revista importada Game Pro conseguiu 99 moedas no último estágio do jogo?
SAULO B. A. SIQUEIRA
Recife, PE

Boa pergunta, Saulo. Para conseguir este milagre, use o truque das mil faces, que demos na capa da edição nº 31. Faça o Sonic virar moeda e depois voltar ao normal: ele volta mas a moeda fica e você pega. Basta ficar repetindo a operação!

Como mato o chefe da Metropolis City Act 3?
RODRIGO A.FONSECA
São Paulo, SP

Olha Rodrigo, primeiro dê um pulo no chefe para que ele solte um balão. Estoure o balão e repita a operação até detoná-lo de vez.

Quando e onde devo acertar o último inimigo do Sonic 2?
RICHARD G. ANDRÉ
Londrina, PR

Fique esperto, Richard. Você tem de bater na barriga dele sempre que ele colocar a mão para trás. E só nesse momento. OK?

FATAL FURY (Neo-Geo)

Queríamos saber se dá para escolher os chefes, como no Fatal Fury do Super NES.
CARLOS EDUARDO DONADELLI
e
CARLOS EDUARDO ZILIATTO
Santo André, SP

Caros Carlos. Não dá para jogar com os chefes no FF 1, nem na versão de Neo-Geo nem na de SNES. A novidade só pintou no FF 2 de Neo-Geo, que saiu em nossa edição nº 30. Corram atrás.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

NEO-GEO

Gostaria de obter informações sobre este console no Brasil.
FRANKLIN T. R. YAMAÇABE
São Paulo, SP

Basta ligar para o representante da SNK em São Paulo. O telefone é (011) 588- 2200.

DEDOS

Quando fico muito tempo jogando videogame, meus dedos doem. Como é que os pilotos da revista fazem para evitar este problema?
VICENTE JÚNIOR DA SILVA
São Paulo, SP

Nossos pilotos têm várias atividades na redação além de jogar, de modo que eles possam descansar os dedos e os olhos. Eles também pegam maneiro no joystick, pois sem usar força os dedos não sofrem tanto.

MEGA DRIVE 2

O novo Mega Drive que está sendo desenvolvido no Japão será melhor que o Super NES?
VINÍCIUS B. OLIVEIRA NETO
Rio de Janeiro, RJ

Como as fabricantes de videogames estão sempre procurando superar as outras, dá pra imaginar que o Mega Drive 2 terá recursos e capacidade superiores aos da concorrência. Os detalhes no novo aparelho ainda não foram divulgados, mas logo que pintar alguma informação técnica, vamos publicá-la.

SEM COR

As imagens do meu Master System perdem a cor depois de 30 minutos de jogo. Qual pode ser o problema?
AMAURI MANSO PRADO
Santo André, SP

Para descobrir qual dos dois aparelhos está com defeito, ligue seu Master em outra televisão. Depois, ligue outro videogame em sua TV. Se o problema se repetiu em um destes casos, você saberá qual aparelho tem que ir para o conserto.

FALHA NOSSA

Na edição 28, minha carta (sob o título Polêmica) saiu assinada por Diego H. Alves. Peço uma reparação.
RICARDO W. JORDÃO
Rio de Janeiro, RJ

Trocamos seu nome pelo de um outro leitor, Ricardo. Aceite nossas desculpas.

Lar Doce Lar
MTV
MUSIC TELEVISION
TITÃS

A SEGA DÁ O TROCO

SEGA: ARRASANDO NOS ESTADOS UNIDOS

A Sega está fazendo o maior barulho nos Estados Unidos. Recentemente, a empresa divulgou o resultado de suas vendas só nos States: 4 milhões de consoles Genesis, 900 mil Game Gear e 200 mil Sega CD. De acordo com Alfred Nielsen, diretor de Marketing da Sega of America, as vendas no mundo todo foram muito bem. Elas dobraram de 1991 para 1992.

"Fechamos o ano de 92 com a liderança do mercado americano de 16 bits. Temos 56% contra 44% da Nintendo", afirma Nielsen. Ainda segundo ele, a Sega vendeu 4,5 milhões de cartuchos para 16 bits a mais do que a Nintendo. "Nosso videogame está em 28% mais lares americanos do que o Super NES", assegura.

Nielsen está muito otimista com o pique da Sega em 93. Entre os novos jogos, os destaques serão Sonic 3 (no final do ano), *Street Fighter 2 Champion Edition* (em junho) e *Jurassic Park*, game na linha dinomania inspirado no filme de Steven Spielberg. Ele também aposta no sucesso do Activator, acessório que transporta os movimentos do corpo do jogador para dentro do game, a ser lançado nos próximos meses.

Finalmente, o diretor da Sega deixa todo mundo com água na boca ao falar do revolucionário acessório que está sendo desenvolvido para o Mega Drive: o capacete de Realidade Virtual. O projeto é ainda tão novo que nem recebeu nome. Com telas de cristal líquido em seu interior, o capacete projetará as imagens dos jogos diretamente para os olhos do usuário. Nielsen prevê que o custo do acessório ficará na faixa dos 200 dólares, o que é muito barato para um equipamento de RV. Ele só não diz quando o novo brinquedo será lançado. Top Secret, por enquanto.

Tec Toy - A representante da Sega no Brasil mostrou que pretende acompanhar de perto os lançamentos internacionais. Durante a 44ª UD - Feira de Utilidades Domésticas, realizada em São Paulo de 8 a 18 de abril, a Tec Toy exibiu as últimas novidades da Sega: Sega CD, Menacer, Activator e as primeiras imagens do superesperado *SF2-Champion Edition*, entre outras cositas.

O Sega CD e a Menacer devem ser lançados no Brasil até o final do ano, enquanto o Activator não tem previsão. Em compensação, *SF2-Champion Edition* poderá sair em junho, simultaneamente com o lançamento nos States.

Mas a maior surpresa da Tec Toy na UD foi esta: a empresa também está trazendo jogos de PC para o Brasil. Representando softhouses estrangeiras como a UBI Soft, US Gold, Domark, Merit Soft ware e outras, a Tec Toy já está lançando games inéditos como *O Poderoso Chefão*, *Pit Fighter*, *Monkey Business*, *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* e outros. Breve você conhecerá os novos lançamentos. Aguarde.

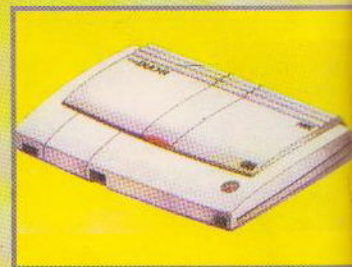
Activator: um superacessório de tirar o fôlego, literalmente!!!

Menacer: a pistola que dá um recurso a mais ao Mega Drive

NEC LANÇA NOVO CONSOLE

A Nec está com a corda toda. Até agosto deste ano, ela lança no Japão uma nova versão de seu PC Engine: o Turbo Duo R. A nova versão do videogame terá um preço menor que o atual (custará aproximadamente 250 dólares), mas apesar disso seus recursos serão mais sofisticados. Ele será capaz de rodar cartuchos com até 33 Mega, processar imagens vetoriais (tipo *Star Fox*) e dar conta de RPGs em CD com mais de 2 Gigabits de memória. E também vai poder rodar jogos com gráficos tipo desenho animado. O console será power, galera.

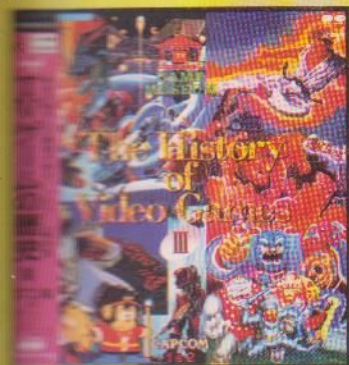
Assim como seu antecessor, o Turbo Duo R vem configurado para rodar tanto cartuchos como CDs. Mas até o final do ano, ele deverá ganhar um acessório inédito: o drive de LD ROM, um "CDzão" com o tamanho dos long-plays de vinil. Imagine o que não cabe num disco deste tamanho...

Além da capacidade de memória bem maior, os LD ROM permitirão maior interação do jogador com o game. *Cyber City*, *My Home* e *Mad Dog McCree* serão os primeiros títulos a sair para o novo formato. Aguarde.

O projeto, na prancheta, do Turbo Duo R, da Nec: já com entrada para o LD ROM

A EMPRESA DOBROU AS VENDAS, DIZ QUE LIDERA O MERCADO AMERICANO DE 16 BITS E JÁ FALA EM EQUIPAMENTOS DE REALIDADE VIRTUAL. NO JAPÃO, NEC E SNK ANUNCIAM NOVIDADES.

ESPIÕES INTERNACIONAIS
SHIRO S... LE RICH...

O DIA EM QUE A CAPCOM SE DEU MAL

A Capcom é uma das melhores e mais espertas produtoras de software do planeta. Tudo que ela faz, vira ouro. Mas pelo menos uma vez na vida, a empresa teve que engolir um fracasso. Foi com o lançamento de uma série de LVD (discos laser de áudio e vídeo) sobre a história do videogame. Os discos mostravam a evolução dos vários sistemas e jogos desde o começo, nos tempos do Atari. Apesar do preço de 35 dólares, o que é barato para os japoneses, os discos venderam mal e a Capcom encerrou a coleção no volume 7. Motivo: os consumidores acharam que havia muita "puxação de saco" para os jogos da Capcom. Já viu, né?

Capa do LVD com a história dos videogames: não agradou

UMA TV COM SUPER FAMICOM EMBUTIDO

A Sharp já produz vários tipos de chips para os jogos da Nintendo. Mas as duas empresas resolveram lançar no Japão uma mistura de seus principais produtos: uma TV de 14 polegadas com o Super Famicom embutido. O aparelho tem som estéreo, vem com dois joysticks e um cartucho. Mas custa cerca de 500 dólares. Para os japoneses, sai mais barato comprá-los separadamente

SILPHEED, UM RIVAL PARA STAR FOX

Aí vai a resposta da Sega para o *Star Fox*, a incrível aventura espacial do Super NES: *Silpheed*. O jogo já foi lançado no Japão para Mega CD, é um verdadeiro arraso e está levando os japoneses à loucura. A Nec vai lançar também uma versão do game para o seu PC Engine.

Silpheed é uma odisséia espacial com um conceito semelhante ao de *Star Fox*. O game mostra habilidades do Mega CD que, até hoje, nenhum outro jogo havia usado. Para começar, a palheta de cores tem 4.096 tons diferentes (contra 256 do *Star Fox)*. A resposta do game aos comandos é super rápida. Trilha sonora: heavy metal do bom.

O game esbanja em efeitos de imagem tridimensional. Mas em vez de usar gráficos poligonais, como o *Star Fox*, *Silpheed* utiliza gráficos complexos. Isso faz com que detalhes de cenário, como as montanhas, sejam recortados, arredondados ou irregulares, exatamente como a Mãe Natureza os fez. São necessários milhares de cálculos para colocar estes cenários em movimento, além de uma memória animal. Por isso, estima-se que o disco tenha 1 Gigabit.

Para os felizardos jogadores, *Silpheed* é um game de alto desafio. Ele tem várias fases, divididas em áreas. Entre uma fase e outra, rola uma seqüência animada pra entrar no clima. O jogo oferece várias configurações de nave e armamentos. Você pode escolher até de que lado da nave quer colocar a arma, é mole? Mas não pense que o jogo é moleza também: aliás, é difícil e cabeludo. Desafio em alta dose.

Dois dos cenários de Silpheed e duas naves, chefões do game que está enlouquecendo os japoneses

S H O T S

SNK LIBERA SEUS JOGOS

A SNK, criadora do videogame Neo-Geo e jogos chocantes para arcades, é uma softwarehouse muito respeitada no Japão. Tanto assim que a empresa está cedendo direitos de produção de seus jogos para duas outras feras do mundo dos games: Sega e Nintendo. Foi assim que os fãs do Super NES e Mega ganharam versões de *Fatal Fury*, um clássico de sucesso da SNK.

A mais nova licença cedida pela SNK foi para a Nintendo, que já está produzindo *Art of Fighting* e *Fatal Fury 2* para o SNES. E não vai demorar muito para que a Sega também consiga estes jogos. Até agora, a SNK está cedendo direitos para as duas, mas está muito atenta à qualidade do trabalho de cada uma. É que ela pretende dar exclusividade e alguns outros privilégios para a empresa que fizer as melhores versões de seus jogos.

VEM AÍ MORTAL KOMBAT 2

Novas versões do sangrento *Mortal Kombat* estarão saindo nos próximos meses para Super NES, Mega Drive e Sega CD. Mas o primeiro console a ter *Mortal Kombat 2* será o Neo-Geo, ou melhor, o CD ROM do Neo-Geo (chamado de Neo CD). O jogo sai no Japão até final de maio. E babe: serão 2 Gigabits de memória! Vale lembrar que Gigabit é mil vezes maior que Megabit. Outros clássicos estão programados para o lançamento do Neo CD: *Art of Fighting* e *World Heroes*. Pena que são tão poucos os felizardos donos de um Neo-Geo no Brasil....

Guerreiro enviado pelo planeta M-78 para proteger a Terra, Ultraseven é o avô de heróis japoneses da geração Jaspion. Ele vivia disfarçado sob a identidade de Dan Monoboshi, um policial do esquadrão Ultra. Mas bastava pintar um monstro gigante e encardido e yeaahhhh! Dan colocava seus ultra-óculos e transformava-se num imenso lutador com superpoderes.

ULTRASEVEN

ULTRASEVEN / Bandai			
Luta	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Fidelidade

Para quem foi um fiel fã de *Ultraseven*, este jogo trará muitas lembranças do antigo seriado. Os monstros e episódios são iguaizinhos aos que passavam na TV. Os poderes do herói são idênticos. E o jogo capricha a ponto de trazer até os famosos monstros instantâneos de *Ultraseven* - aqueles que surgiam milagrosamente de dentro de pequenas cápsulas.

MOVIMENTOS

Soco - Y	Chute - Y+↑	Pulo - B
Voadora-pisão - B e no auge, Y		
Voadora de perna esticada - B e em seguida aperte Y		
Jogar o adversário no chão - chegue perto, agarre e aperte ↑ + Y		
Coquinho - Agarre e aperte Y		
Escudo protetor - A + ↑		

Versus mode

Neste modo de jogo você luta contra qualquer um dos 10 monstros (menos o chefão final) ou com outro Ultraseven. No Versus mode, os quatro poderes especiais são identificados pelas letras A, B, C e D. O A é o mais fraquinho e D o mais forte. Claro, quanto mais forte o poder usado, mais energia ele tira de você.

Story mode

Neste modo você vai matar a saudade de alguns episódios da série *Ultraseven*. São 11 etapas em seqüência. A história termina com um chefão bem ferrado, que precisa ser derrotado duas vezes. Nas lutas, você tem que descer o cacete nos monstros até que eles fiquem com a energia a zero. Aí, aplique o golpe final com seu poder mais forte.

Aliados

No story mode você pode usar as cápsulas-monstros de Ultraseven. Se optar pelo Yes, um dos monstros a sua escolha lutará primeiro com o adversário para tirar-lhe energia. Outra novidade deste modo são as fases de bônus, onde você coleta cápsulas para usar durante o jogo.

Agora os poderes têm nos nomes L1, L2, L3 e L4. O último é o mais forte. Deixe a barra de energia chegar ao nível de poder desejado...

Antes de cada luta, você pode escolher se quer ou não usar cápsulas

Use R e L para escolher o poder. Para usá-lo, aperte A

... e quando o marcador do adversário estiver em Finish, aperte o A para dar o último golpe

Reponha as cápsulas detonando os alvos da fase de bônus

ELEKING

Os chifres giratórios de Eleking chamam a atenção, mas na verdade seu ponto fraco é o peito. Não fique perto da cauda dele, senão um abraço. Ataque com voadoras

GYERON

Gyeron é integrante da temida força que tomou uma base de mísseis do Japão. Poderoso, pode repelir a lâmina de Ultraseven. Combine voadoras, chutes e também jogue-o no chão

ALIEN METRON

Os golpes deste monstro são baixos e suas armas, mortais. Uma tática infalível para derrotá-lo é jogá-lo no chão

ALIEN BORG

Monstro rápido e ágil, faz parte de uma gangue que raptou membros da família de Ultraseven. A melhor estratégia é jogá-lo no chão

ALIEN ICARUS

A manha dele é ficar invisível e reaparecer bem atrás de você. Por isso, fique em movimento constante. Voadoras na cabeça são o melhor ataque

DALLY

Dally é uma microscópica criatura que se aloja em flores. Quando alguém cheira a flor, fica dominado. Para enfrentá-lo, Ultraseven torna-se minúsculo. Jogar o bicho no chão é a melhor tática

KING JOE

Robô forte, mas com capacidade limitada de ação. Em compensação, dá choques à la Blanka. Arrisque chutes para enfraquecê-lo

ALIEN GUTS

Com seus poderes para dominar as mentes, Alien Guts crucificou Ultraseven. Liberte o herói atirando no cristal sobre a cruz e depois no capacete. Nesta luta difícil, vale qualquer golpe

GANDER

A rivalidade com Gander é acirrada - ele já passou pelo planeta M-78 e foi banido. Cuidado com suas magias e voadoras. Contra-ataque também com voadoras e jogando-o no chão

IMT SEVEN

Sósia de Ultraseven, irá usar as mesmas armas que você possui. Defenda-se com o escudo e evite usar os poderes: Imt Seven usará o escudo dele para rebatê-los

PANDOM

O chefão do jogo impõe respeito. Ficar perto dele é um perigo. Não economize energia: use o poder no nível máximo e saia correndo. Repita a operação até acabar com o cara. Depois de derrotá-lo uma vez, não se assuste se Ultraseven pifar: é que ele ficou tão esgotado que não pode retornar ao seu planeta.

Será preciso enfrentar Pandom novamente para encerrar o assunto. No último ataque, ele pode segurar a lâmina e mandá-la de volta. Fique frio: automaticamente, Ultraseven é esperto e faz a mesma coisa

QUANDO SUA ENERGIA ESTIVER NO FINAL, SAIA CORRENDO. SEM LUTAR, ELA VAI VOLTAR AOS POUCOS

AÇÃO

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Já faz um tempão que pintou Twinbee *para MSX e Nintendinho, um game de tiro estrelado por uma simpática navezinha rechonchuda. Agora, a Konami produziu uma nova versão do jogo para o console de Super NES e, pra variar, humilha as demais softhouses com mais um lançamento que abusa em técnica e jogabilidade. Sem firulas,* Pop' n' Twinbee *é um autêntico game animal! Aparenta ser infantil, mas na verdade é muito louco. Os gráficos são uma verdadeira metralhadora visual com combinações de cores chapantes. Os personagens e cenários são praticamente indescritíveis. E não é fácil não. Nesta aventura, a pequena nave Twinbee tem uma missão pedreira pela frente, repleta de inimigos pra mandar chumbo e de itens pra pegar. São 7 fases, com os chefes mais pirados que já pintaram em videogame. Simplesmente, um jogaço.*

SUPER NES

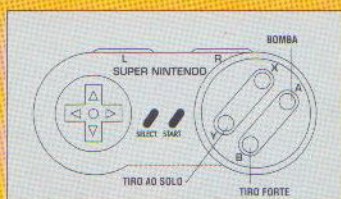
ITENS

É item pra chuchu. E no final de cada fase há sempre uma chuva de sinos. Saque que você pode fazer os sinos mudarem de cor ao atingi-los.

	RECARREGA ENERGIA		VALE UMA NAVE COMPANHEIRA
	AUMENTA A VELOCIDADE		ESCUDO
	VALE 500 PONTOS		TRIPLICA O TIRO
	VALE 1.000 PONTOS OU TIRO FORTE		VALE BOMBA

Twinbee é sempre acompanhado por duas navezinhas ou mais. Escolha para elas a terceira movimentação, em que as naves percorrem as bordas das telas

POP' N' TWINBEE/Konami

Ação | 1 a 2 jogadores | 8 Mega

FASE 1

O cenário já começa arrepiando: você sobrevoa fortalezas e nuvens, cheias de bichos bonitinhos. Mas não se reprima: mande tiro neles.

Comece atirando no meio da nave e acerte as cinco criaturas

FASE 2

Um cenário aquático em tom cor-de-rosa. Demais!! Detone caranguejos e tudo que pintar.

Atire primeiro nos olhos deste cara e então continue disparando na frente

FASE 3

Parece brincadeira, mas tome cuidado com uma chuva de ursos panda. Detalhe antiecológico: atire nos bichos.

Esta aranha com quatro pernas só assusta. Atire sem parar e sem medo

FASE 4

A fase rola quase toda sobre uma enorme nave, cheia de hélices e canhões. Atinja as portinholas para detonar os canhões.

Esta criatura sai do bico da traseira da nave gigante. Cuide-se!

FASE 5

Sobrevoando uma selva, você bombardeia tatus e outros bichos. Depois, atravessa telas cheias de castelos e pontes entre as nuvens. Delirante!

Detone esta nave muito louca, destruindo os quatro canhões e depois a frente

FASE 6

Você vai parar numa enorme fortaleza e sobrevoar um imenso precipício. Continue fazendo a limpa nos inimigos.

Que chefe mais pirado! Atire na boca e desvie dos raios que saem dos dedos

FASE 7

Fase da fábrica de brinquedos. Detone as chaminés que se mexem: cada uma vale 3 sinos.

O auge: atire no meio deste Twinbee gigante e desvie do seu feixe de luz

Axelay foi o melhor lançamento de game espacial do ano passado e deixou os megamaníacos delirando. Mas agora pintou Biometal, produzido pela Athena, um jogo que lava a alma dos jogadores de SNES. Sorte sua! Os gráficos estão pra lá de chocantes e o fundo musical é bem legal, com uma trilha tecno-dinâmica para ninguém botar defeito. E, apesar de ser difícil pra caramba, Biometal é gostoso de ser jogado. Os inimigos e as naves que aparecem são piração e criatividade pura, com um design meio Aliens. A dinâmica de jogo é aquela que você provavelmente já conhece e adora: sua nave percorre um enorme trajeto da esquerda para a direita, atirando nos adversários e pegando bastante itens para melhorar seus disparos.

Escudo

Sua nave dispõe de um escudo especial, formado por quatro esferas que envolvem sua nave. Mas note que essa proteção tem um marcador de energia na parte inferior da tela (CHARGE): economize, não usando o escudo nos momentos mais mansos do jogo. Ah! Ele serve também como arma. Amplie o escudo para fazer a limpa na tela, mas fique esperto com os tiros inimigos

Fase 1

Tente pegar as caixas vermelhas, que contêm o melhor tiro para detonar neste estágio. Um verdadeiro show de naves aliens, tiros e explosões.

Atire do topo esquerdo e não encoste no laser verde do chefão. O olho dele brilha antes do disparo

Fase 2

Lembra bastante algumas missões do game *Star Wars*. Comece usando o escudo logo de cara. Para arrasar a cobrinha, fique disparando do meio da tela.

Este batalhão de vespinhas é um saco! Não pare de atirar e desvie-se sem parar

Use o raio laser e o escudo para detonar este chefe. Mas cuidado com os braços dele, que destróem sua nave mesmo usando escudo

Fase 3

Você está dentro de uma caverna. Continue economizando o escudo para o que vem pela frente.

Fique no focinho deste besouro gigante, atirando pra valer. Detone-o e ganhe uma vida extra

Flores! Que lindo... mas o pólen delas é fatal! Atire nas pétalas, OK?

Fase 4

É uma cidade subterrânea destruída. Fique de olho nas pequenas naves verdes que passam voando por trás: elas soltam bombas fatais até para quem usa escudo.

Estes canhõezinhos são de atazanar. Cuidado, meu!

Para acabar com a raça desta serpente, atire na cabeça e não deixe que ela cerque você

Fase 5

Fase barra-pesada! Muitos jatos de gás e colunas saem do chão. As naves com manchas laranjas valem muitos pontos ao serem detonadas.

Este chefão desmonta e dispara raios do outro mundo. Haja escudo e habilidade!

COMANDOS	
B	tiro
Y	liga e desliga o escudo
A	amplia o escudo
R	dispara o escudo

NAS HORAS DE PERIGO, TENTE SE PROTEGER NOS CANTOS DA TELA

TERMINATOR/Mindscape			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TERMINATOR

Mas bem que a Mindscape poderia ter caprichado mais neste game, hein? Um filme como Terminator *merece. O jogo segue direitinho a história e tem até umas telas digitalizadas entre as fases. Mas o som é repetitivo e meio pobrezinho. Se você quer ação, aqui tem de sobra, com muitos inimigos, perigos e buracos. Tudo com cinco vidas e nenhunzinho Continue. E a recompensa para quem deu duro e chegou ao final não é das melhores: prepare-se.*

COMANDOS

A - atira granada	B - pula
X - atira míssil	Y - aciona a arma

FASE 1 FUTURO

Seu personagem, Kyle Reese, está na assustadora Los Angeles do ano 2029. Ele precisa chegar à máquina do tempo do laboratório Skynet, cruzando um perigoso campo de batalha. Colete itens para deixar sua arma mais rápida e com o poder de atirar mísseis. Lembre-se: você pode atirar para cima.

Jogue granadas nos braços rastejantes dos robôs. Se não liquidá-los, eles seguirão você

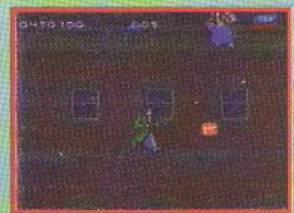
Quando pintar a caminhonete, suba nela e atire com a metralhadora. Use R e L para controlar a velocidade do veículo

Ao enfrentar o chefe, atire nas bombas que ele manda para destruí-las. Assim você não precisa ficar desviando

ITENS

G	GRANADA/BOMBA
R	PARA ATIRAR MAIS RÁPIDO
	RECARREGA ENERGIA
S	MÍSSIL
1UP	VIDA EXTRA

FASE 2 LOS ANGELES, 1984

Ao viajar para o passado, Reese cai nas violentas ruas de Los Angeles. Agora, com um rifle, tem que enfrentar os punks e carecas da cidade. Escale os prédios à procura de itens. Seu objetivo é escapar desta zona seguindo sempre à direita. Se você for por cima o tempo todo, topará com um helicóptero.

Pegue a vida extra logo no começo da fase. Mas evite apanhar os kits de energia sem precisar deles: guarde para o final

O chefe é o helicóptero. Para despachá-lo, não há segredo: mande bala e só

ESTA FASE É PEDREIRA. NÃO VÁ POR CIMA NEM POR BAIXO. O MELHOR É IR PELO MEIO. SE VOCÊ MORRER, VOLTARÁ AO INÍCIO DA FASE. MAS PELO MENOS PODERÁ PEGAR A VIDA DE NOVO.

FASE 3 PERSEGUIÇÃO

Você dirige o carro da frente, e o Exterminador está na sua cola. Atire o tempo todo nele. Se você não conseguir explodir o carro dentro do limite de tempo, o relógio volta ao início da contagem.

O sabidinho do Exterminador desvia perfeitamente dos obstáculos. Basta ficar sempre na frente dele e você não terá com o que se preocupar

FASE 4 NA DELEGACIA

Reese vai à delegacia buscar Sarah Connor. Toda vez que ele abrir uma porta (use o X), gritará o nome dela. É um detalhe legal. Detone os punks e carecas, mas passe direto pelos policiais: os homens da lei são indestrutíveis.

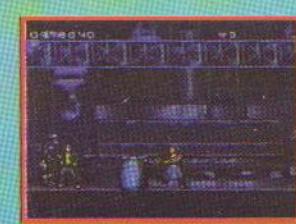
O Exterminador está na sua cola. Quando ele aparecer, abaixe-se, atire e mande-o passar mais tarde

FASE 5 NOVA PERSEGUIÇÃO

Agora na companhia de Sarah, você dirige um carro enquanto o Exterminador persegue numa moto. Atire continuamente, senão ele abrirá fogo contra você.

Use a mesma ma[...] nha de acompa[...] nhar o Extermina[...] dor para não pe[...] gar obstáculos

FASE 6 FÁBRICA

A esta altura, o Exterminador já é um esqueleto metálico andando firme em sua direção. Use a técnica do bate-e-corre: acerte-o algumas vezes, recue, acerte de novo... Só não se distraia com os gases que saem do chão e os ganchos que podem cair em sua cabeça.

Quando chegar [...] este ponto, Sara[h] lhe dará uma gran[de] ajuda para aca[...] bar com o inimigo. Mas não esper[e] muito do final d[o] game

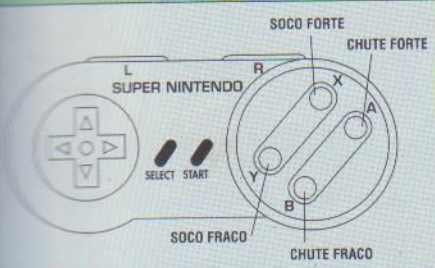
SUPER NES

DEAD DANCE / Jaleco			
Luta	12 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

"Oh, não! Mais um game de luta!" Sim, mais um game de porrada, sim senhor! E dos bons. Dead Dance *é o mais recente lançamento da softhouse Jaleco para o seu Super NES. A história é a seguinte: quatro lutadores justiceiros, três caras e uma garota, estão a fim de livrar sua cidade da invasão de uns vilões barras-pesadas. Mas esses heróis são tão violentos que acabam até brigando entre si. Na verdade, é mais uma versão no velho estilo* Street Fighter, *com golpes muito "power" e magias delirantes. Mas há um detalhe gráfico bem legal: à medida que os combatentes vão levando bordoadas, seus rostos ficam gradativamente ensangüentados. Bem, o fundo de tela é bonito e os inimigos são bem sacados.*

Modos de jogo

Existem três maneiras de se jogar *Dead Dance*. Você pode lutar sozinho contra todos em seqüência, heróis ou vilões (modo Story) ou enfrentar um dos quatro vilões de cada vez (Vs. CPU). Por fim, há a opção para dois jogadores (1P vs. 2P), mas só dá para lutar com os quatro heróis. Agora, saque um pouco dos heróis e vilões do game.

MESMO TENTANDO DEFENDER-SE, AS VÍTIMAS DOS GOLPES MÁGICOS PERDEM UM POUCO DE ENERGIA

DEAD DANCE TEM ATÉ REPLAY AO FINAL DE CADA ROUND. PARA VOLTAR O LANCE, APERTE L, E PARA AVANÇAR, PRESSIONE R. OS BOTÕES A, B, X, OU Y REPETEM O COMBATE EM CÂMERA LENTA

OS JUSTICEIROS

Esses são os quatro sobreviventes da invasão maligna. Saque os golpes.

Syoh

Faz o tipo "Ryu cover" Não é o melhor do jogo, mas tem golpes chocantes.

Magia - ↓, ↘, → + X ou ↓, ↘, → + Y
Dragon punch - ←, ↘ + X ou ←, ↘ + Y
Superdireto - →, ← + X ou →, ← + Y
Pegar inimigo no alto - A

Kotono

A gatona do game! E a melhor também. Kotono detona tudo quando usa dardos.

Parafuso - ←, → + A ou ←, → + B
Trombada - ↓, ↙, ← + Y ou ↓, ↙, ← + X
Jogar dardos - ←, → + Y ou ←, → + X

Zazi

É um crioulão careca que tem poderes equivalentes aos de Syoh.

Dragon punch - ←, ↘ + X ou ←, ↘ + Y
Magia - ↓, ↘, → + X ou ↓, ↘, → + Y
Superdireto - →, ← + X ou →, ← + Y
Pegar inimigo no alto - A

Vontz

É grandalhão pra caramba. Lembra muito Zangief, de Street Fighter 2.

Esganar - aperte Y perto do adversário
Esmagar - aperte X perto do adversário
Ombrada - ←, → + A ou ←, → + B
Dragon punch - ↓, ↘, → + X ou ↑, ↘, → + Y
Pisotear - aperte B perto do adversário
Jogar no chão - aperte A perto do adversário

SUPER NES

OS VILÕES

Esses caras vivem na torre principal da cidade destruída. Saque as manhas de cada um.

BEANS

Cuidado com a magia deste cara

DOLF

Ele ataca com bazuca e lança-mísseis

REI

Esta garota ataca com magia-dragão e fogo no chão. Cuide-se

GAJET

É a versão malvada de Vontz, tendo praticamente os mesmos poderes

SIROU

É um samurai que ataca com fogo e espadadas

K'S

Este é pedreira! Tem terríveis garras de metal e magia-relâmpago mais terrível ainda

JADO

O último chefe, muito grotesco e poderoso. Joga magias para tudo quanto é lado

CORRIDA

Depois de Ayrton Senna, chegou a vez de Nigel Mansell faturar uma grana e entrar para o mundo dos games. O resultado é este Nigel Mansell F-1 Challenge, *o melhor game de corrida para SNES até hoje. Com um esquema bem parecido com o já clássico* Super Monaco GP, *o game funciona porque os comandos são precisos e a velocidade é alta.*

Você corre um mundial inteiro (16 provas) atrás da taça de campeão. Se resolver parar no meio, tudo bem: o game tem a opção password. Em vez dos tradicionais 24 ou 26 carros que participam das corridas de F-1, Nigel Mansell *tem apenas 12 carrinhos. Mas são máquinas que voam baixo. O reduzido número de carros deixa o jogo mais fácil. Afinal, retardatários sempre incomodam...*

Gráficos simples mas funcionais, efeitos sonoros bem reais e altíssimo grau de jogabilidade fazem deste game uma ótima pedida. Você pode até não gostar de Mansell ou, quem sabe, reclamar que ele não está mais na F-1. Mas o cartucho da Infocom supera todas estas opiniões "particulares". É perfeito para quem gosta de muita velocidade.

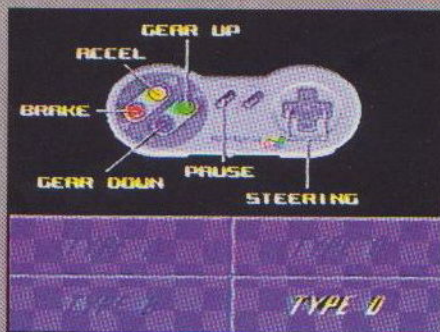
Tudo começa aqui. Escolha entre um campeonato inteiro (Full Season) ou provas isoladas (Race Circuit). Vale a pena dar uma treinada (Driving Practice) antes de detonar

RACE CIRCUIT

Você pode escolher qualquer pista para correr sem compromisso. Nada de campeonato, apenas corridas avulsas. Bom para treinar.

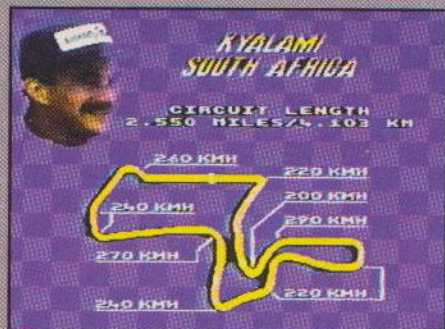
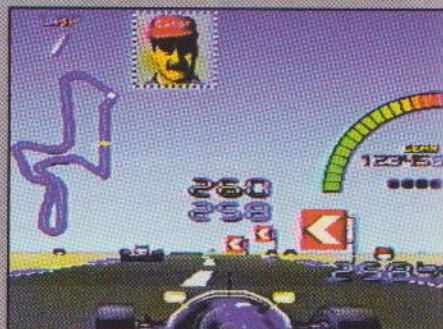
FULL SEASON

O campeonato completo. São 16 provas, começando na África do Sul e terminando na Austrália. Cada vitória vale 10 pontos.

CONTROL

Hora de escolher a configuração. A primeira opção (A) é a melhor. Se você preferir jogar com o joystick ao contrário, escolha a D

NAME

Coloque o seu nome na galeria dos campeões. Ação Games: sempre na frente. Até no mundial de F-1...

MANSELL'S ADVICE

Os conselhos do campeão são muito úteis no início. Com o tempo você guiará ainda mais rápido que o "Leão"

Tente este treino logo de cara. A sua velocidade aumenta a cada volta. Você precisa respeitar o limite de velocidade imposto pela máquina

OPTION

HÁ DUAS MODALIDADES DE JOGO: ARCADE E SIMULATION. OPTE PELO ARCADE, QUE DÁ MAIOR ADERÊNCIA NA PISTA

Configure seu carro. Se estiver na dúvida, vá até "Default" que o computador escolherá o melhor carro para você

Fique ligado no seu medidor de pneus. Quando ele estiver baixo (menos que dois), vá direto para os boxes

Não perca tempo e fique com os pneus que os mecânicos dão para você. Eles são perfeitos

PASSWORD

Esta opção só funciona no campeonato completo. Anote uma password esperta para correr no México (2ª prova) com dez pontos ganhos: V7H7DNLPTJPSXH2VSF.

O CÂMBIO AUTOMÁTICO É MAIS FÁCIL, MAS O MANUAL DÁ MAIOR VELOCIDADE FINAL

AS PISTAS DO MUNDIAL

Circuito de alta. Vá o tempo todo em sexta e troque os pneus na quinta volta. Vá na manha logo depois de sair dos boxes

Pista de baixa. Não dá para pisar muito sem rodar. As curvas acabam com qualquer um. Haja braço para deixar o carro na pista

Silverstone é o berço das categorias inferiores na Europa. O paredão na reta assusta, mas dá para tirar de letra. Pise fundo

Monza é uma das pistas favoritas dos feras da F-1. É simples: velocidade total, várias chicanes e muita ação

A pista mexicana é de alta. O único ponto crítico é a curva superaberta: o carro derrapa e sai muito. Atenção na tangência!

O circuito mais famoso do mundo é de baixa. O túnel é muito legal e não é difícil. Vá devagar nas curvas fechadas

Altíssima velocidade no perigoso circuito de Hockenaim. Reduza apenas para fazer as curvas em "S" (em quarta ou quinta)

Uma reta enorme com chicanes curtas e bem recortadas. Estoril é um bom teste de habilidade. As reduzidas são constantes

O circuito de Interlagos é mezzo mussarela/mezzo calabresa: alta e baixa ao mesmo tempo. O ponto mais difícil é o "Bico de Pato"

Uma das pistas mais difíceis de todo o "circo". As curvas são traiçoeiras e bastante recortadas. Concentre-se na tangência

Com duas retas curtas, a pista da Hungria é de média para baixa. Poucos pontos de ultrapassagem em um circuito ótimo para guiar

Suzuka é demais. A pista tem dois andares: você passa por baixo de um deles. Circuito de alta, mas muito difícil

O belo circuito de Barcelona é de média. Os "S" com curvas opostas em seqüência são complicados. Vá na manha

Com traçado cheio de chicanes, zebras estranhas e curvas mil. Magny Cours não é fácil. Circuito de velocidade média

É o circuito mais longo do "circo". Spa tem uma reta enorme, boa para testar o motor da sua máquina. Olho nas curvas

O campeonato geralmente chega à Austrália com tudo decidido. Uma pena: o agradável circuito de Adelaide é bem legal

CORRA PRA VALER E MEREÇA UM LUGAR AO SOL. O PÓDIO É TODO SEU. APROVEITE!

DINO CITY

Password final- se você achava que nunca iria acabar este game, surpresa: a password para a última fase. Anote aí: 8SSZ9 SOH4H4

TOP GEAR

Passwords do nível Pro- para quem gosta de um desafio cabeludo, um prato cheio: passwords para o nível de dificuldade Pro de Top Gear.

South America: Four Meg
Japan: Legend
Germany: The World
Scandanavia: Letsrace
France: Alchemy
Italy: A Looper
U.K.: Seasonal

Q-BERT 3

Direto para a fase 11 - na tela de abertura, vá para Options e aperte Start. Ainda no Options, aperte o botão B oito vezes. Você ouvirá um som que indica que funcionou. Aperte Start para voltar à tela de abertura. Você irá direto para a fase 11. O game fica mais difícil a partir desta fase maluca.

Você está muito, muito perto de botar seus ansiosos dedos neste verdadeiro mito dos games. Ele já foi lançado no Japão e, dentro de apenas um mês, vai sair nos States. De lá para o Brasil será apenas um pulinho: a Tec Toy tem condições de lançá-lo simultaneamente com o mercado americano.

Ao fecharmos esta edição que você está lendo agora, os primeiros sinais de vida do fantástico SF 2 - Champion Edition só podiam ser vistos numa gravação de videocassete feita pela Sega. Fizemos uma seleção das imagens pra você ir matando a vontade. Pode começar a babar.

O game para Mega é tão rico em detalhes que você pode escolher a cor da roupa do seu lutador: versões normal ou cover

MONSTRUOSO

Assistir a uma gravação em vídeo de *SF2 - Champion Edition* é como chupar bala com o papel. Obviamente não foi possível avaliar como são os comandos e jogabilidade, mas já dá pra sacar como o jogo está impressionante. Monstruoso. A versão para Mega está incrivelmente fiel ao original dos arcades. Você pode jogar com os chefes e com dois personagens iguais. As características e movimentos dos lutadores são praticamente iguais aos dos arcades - incluindo a velocidade. Há umas poucas mudanças nos cenários, que ficaram até mais bonitos. Quanto aos sons - é preciso ser justo - a versão deixou um pouco a desejar. As vozes ficaram meio fanhosas e alguns ruídos de fundo são estranhos. Mas isso não chega a comprometer seu grau de diversão. Por isso, a partir de agora fique de olhos e ouvidos bem abertos. Se você detectar um SF2 - Champion Edition num raio de 100 quilômetros, corra e agarre o seu!

RYU

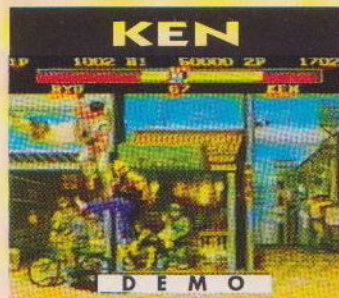
ESTÁ MAIS FORTE DO QUE KEN. SEU DRAGON PUNCH É UMA PAULADA

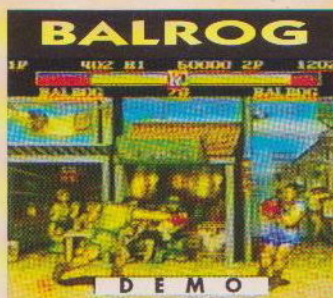
SAGAT

O TIGER UPPERCUT É UMA PORRADA QUE VOCÊ NÃO PODE DEIXAR DE CONHECER

HONDA

DÁ TAPAS RÁPIDOS ENQUANTO ANDA. SEU TORPEDO DERRUBA COM QUALQUER NÍVEL DE FORÇA

KEN

A GIRATÓRIA DELE ESTÁ RÁPIDA COMO UM HELICÓPTERO

BALROG

USA TÉCNICAS POUCO COMUNS, COMO GIRAR O CORPO PARA DAR SOCOS

BLANKA

OS CHOQUES ESTÃO MAIS RÁPIDOS, MAS PARECE QUE ELE NÃO DÁ SEU GRITO QUANDO FAZ A BOLINHA

BISON

A PISADA, O TORPEDO E A TESOURA ESTÃO SUPER-PERIGOSOS

CHUN-LI

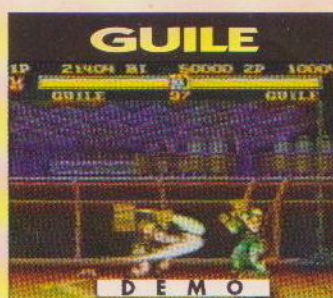
MUITO RÁPIDA, ELA DÁ BALÕES PARA TRÁS QUE TERMINAM COM JOELHADA OU CHUTE

ZANGUIEF

SEUS GOLPES ESTÃO O MAIOR POWER! ELE DÁ PILÃO TRIPLO E AGARRA DE LONGE

VEGA

UM DELÍRIO! VEGA DÁ SEUS FAMOSOS FLIPS USANDO A GRADE OU OS CANTOS

GUILE

O FACÃO COM SOCO ALTO PEGA DUAS VEZES E AS MAGIAS SAEM MAIS RÁPIDO

DHALSIN

Desculpem a nossa falha, mas infelizmente Dhalsin não aparece no filme

NÃO PERCA NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES A ANÁLISE COMPLETA DESTE GAME COM MUITAS FOTOS E DICAS. ATÉ LÁ!

CYBORG JUSTICE

CYBORG JUSTICE / Sega		
Ação	8 Mega	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Que tal arrancar braços e corpos, dar voadoras cabeludas e detonar com golpes muito esquisitos? Curtiu? Então Cyborg Justice *é o game dos seus sonhos. Você controla uns robôs muito loucos que dão golpes supercomplexos. Para dizer o mínimo, este game é um dos mais completos do planeta em termos de movimentos. Você descobre um golpe novo a cada minuto. Uma verdadeira overdose de golpes!*

Você é um agente intergaláctico em uma rotineira missão de patrulha. De repente, uma tremenda tempestade de meteoros abate a sua nave. Ao acordar, você se vê transformado num robô escravo da Cydrek Federation que cria ciborgues para trabalhar em sua poderosa fábrica de munições.

Vingança na cabeça

Você é uma máquina, com corpo e mente feitos de aço e eletrônica. Mas alguma coisa em sua mente não vai bem. Ela é totalmente controlada pela maligna direção da Cydrek. Quando tudo parecia perdido, eis que a sua memória volta. Você se lembra de tudo, até detalhes da cirurgia a laser que pegou os pedaços de seu corpo para construir um robô. Você tem memória e quer vingança a qualquer preço!!!

Ao descobrir que a Cydrek quer conquistar o mundo você fica alerta. Só você pode salvar a galáxia da destruição. Você foge da fábrica, mas é descoberto. Hordas de ciborgues vão atrás de você. Sua missão: detoná-los um a um para chegar ao comando central da Cydrek.

ROBÔS MUITO ESPECIAIS

Uma das maiores sacadas do game é que você pode configurar o seu robô. Escolha mãos, corpo e pernas para detonar. São seis tipos de cada. Veja as suas características particulares:

MÃOS

Normal: o nome diz tudo

Crusher: gira bolas de ferro

Saw: tem uma serra na ponta

Launch: pode ser atirada no inimigo

Laser: um potente jato de laser

Fire Spray: lança-chamas

CORPOS

***Normal:** armadura sólida e prática*

***Lobster:** pontiaguda, ataca de perto*

***Insect:** bem fechada: boa proteção*

***Frog:** forte e compacta: agüenta o tranco*

***Big Booster:** proteção total*

***Quasimodo:** músculos para dar e vender*

PERNAS

***Jogging:** design especial para andar rápido*

***Spiked:** leves, são ótimas para correr*

***Somersault:** permite saltos e cambalhotas*

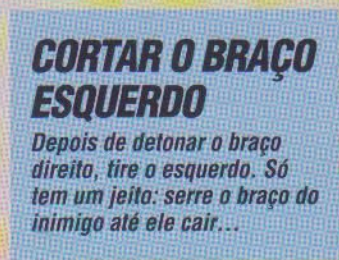
***Tank:** dá proteção e bom ataque de perto*

***Big Foot:** são as mais pesadas do game*

***Pneumatic:** ideais para pular bem alto*

OS GOLPES MAIS ANIMAIS

ARRANCAR O BRAÇO DIREITO

Coloque para trás e aperte A perto do inimigo. É totalmente punk!!!

CORTAR O BRAÇO ESQUERDO

Depois de detonar o braço direito, tire o esquerdo. Só tem um jeito: serre o braço do inimigo até ele cair...

ARRANCAR O CORPO

Depois de tirar o braço direito, ponha para trás e aperte A. Animal!

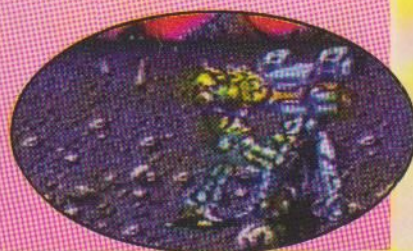
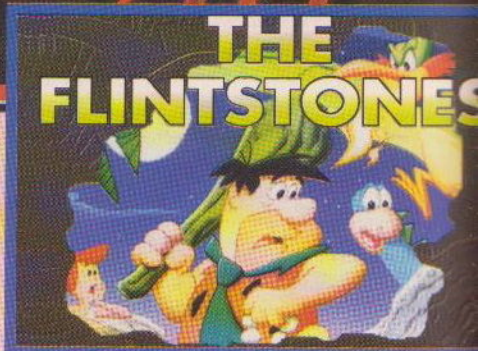
SUGAR A ENERGIA

Seja esperto e fique com toda a energia do inimigo depois de arrancar o seu corpo. Basta apertar A pra sugar

ISSO É SÓ PARA VOCÊ TER UMA IDÉIA DO QUE O GAME É CAPAZ

O CHEFE

O chefe de cada uma das cinco fases é sempre uma cópia fiel do seu robô. Ou seja: poderes iguais. Que vença o melhor. A solução é partir para o ataque

MUDE O SEU ROBÔ SEMPRE QUE QUISER. BASTA PEGAR AS PARTES DOS INIMIGOS QUE DERROTOU

IABA-DABA-DOO! Fred, Wilma, Barney, Betty, Pedrita e Bam-Bam viajaram no tempo para estacionar sua carruagem de pedra no Mega. Você é Fred Flintstone e precisa ajudar a família e os amigos azarados. Eles vivem perdendo seus objetos. Sua missão é enfrentar inimigos mil para encontrar o que eles perderam. Em cada uma das seis fases, o desafio é diferente. Flintstones para Mega tem uma história bastante parecida com o game para Nintendinho, mas não é idêntico à versão original. Os gráficos são bem melhores e a diversão é maior ainda. Fred encara vários desafios apenas com seu porrete. Uma grande sacada da Taito foi colocar um nível de dificuldade crescente: o começo do game é fácil, mas no final fica difícil pacas. Dinossauros de plantão, o mundo da pedra está de volta.

FASE 1

Sua amada Wilma perdeu um colar muito especial. Adivinhe só quem irá resgatá-lo? Bingo. Fred Flintstone em pessoa. Boa sorte!

Pule no tubarão e volte para a terra. Se você cair n'água, um abraço

Depois da cachoeira, suba pela esquerda para achar vários itens

O chefe se esconde e joga lanches. Acerte-o onde ele reaparece

FASE 2

Barney é seu melhor amigo. Ele adora pescar, mas perdeu seu anzol preferido. Vá atrás do anzol para ver Barney sorrir novamente.

A fase rola debaixo d'água. Se tudo ficar escuro, não se desespere. Bata na água viva para a luz voltar à cena

Estes cardumes parecem inofensivos. Só parecem... Eles o levam para uns espinhos mortais. Caia fora

O chefão joga tufões e faz chover ostras. Gente boa, não? Rebata as ostras bem no focinho dele e TCHAU!

FASE 3

Pedrita é a menina-espoleta em pessoa. Uma sapeca. De brincadeira em brincadeira, ela se perde. Pobre Fred: atrás dela!

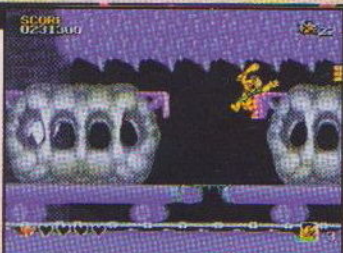
Pegue uma carona no carro e vá pulando. Desvie de tudo e de todos

Batidas nos chifres que ficam no chão acabam com você. Cuidado!

Até que não foi tão difícil recuperar a levada Pedrita

FASE 4

Betty é a mulher de Barney, seu maior brother. Ela perdeu uma fita de cabelo de estimação. Tome o trem para recuperar o lacinho.

Atire nas abelhas a bordo do urubu e recarregue um coração

O apito avisa que um túnel se aproxima. Vá para o nível de baixo e safe-se

O chefe joga penas assassinas. Use as alavancas para jogar pedras nele

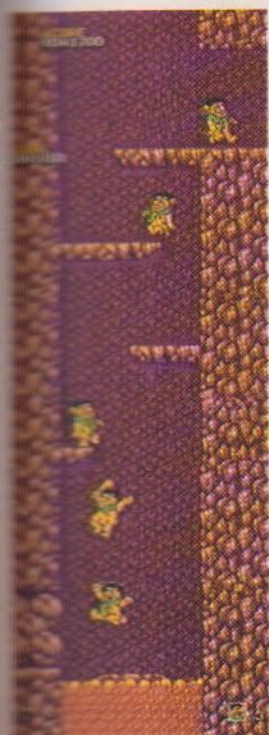
FASE 5

Bam-Bam, o moleque mais heavy metal da parada. Ele não vive sem seu porrete. E não é que o porrete some! Corra!

Cuidado com o chão. Há várias rachaduras sacanas que o engolem

Espere a pontinha da segunda bolha para pular. Não encoste na água

MAPA DA FASE 5

Este é o trecho mais chatinho da fase. Preste atenção para pular no lugar e no momento certo. Senão, bau! bau! Você morre afogado

Pule sempre que estiver nesta plataforma. Vá com tudo para cima sem respirar um segundo sequer. Qualquer deslize é fatal. Lá em cima, vá para a direita e diga adeus à maldita lava

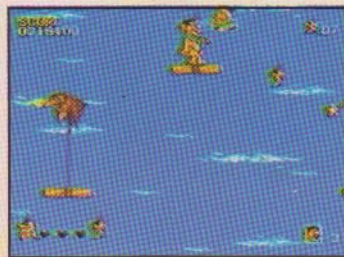
Depois de tanto trampo, eis que surge o chefe. Um [illegible]zinho babaca mas duro de matar. Nunca fique no mesmo nível que ele. Acerte-o nos cantos. Cuidado com o fogo que cai do céu

FASE 6

Pelas barbas do Tiranossauro Rex! O ovo de dinossauro sumiu. Toda a família entrou em crise. Vamos lá Fred, ache logo esse ovo para a paz voltar a reinar na casa.

Abaixe-se para não ser esmagado pela parede de espinhos. Não brinque!

As rochas caem com tudo e... adeus Fred. Fique na ponta do tronco para poder desviar das pedras cadentes

Ache o duende verde e entre na fase de bônus. É fácil: desça, logo depois de pegar a vida, e caia para a esquerda

Bônus a granel. E mais: uma warp zone para o terceiro marcador de tela. Demais, não?

Estes caras enchem mesmo. Espere um deles chegar perto e detone um por vez. Não saia do seu vagão

O chefe é uma bruxa invocada. Tenha paciência porque ela demora bastante para sumir do mapa. Ela começa jogando estrelinhas em você...

...lança raios poderosos direto do céu...

...e por fim manda dois dragões

ALGUNS MOVIMENTOS DE FRED

PORRETE

Basta apertar o botão de ataque

PORRETE MAIS FORTE

Aperte e segure o botão de ataque

PULO NAS BORDAS

Pule e coloque o Direcional para cima

CARONA NAS ALTURAS

Destrua o ovo para voar neste pterodáctilo

ITENS

	recarrega um coração de energia		vida extra		surpresas dentro dele
	50 dão uma vida		invencibilidade temporária		o ingresso para uma viagem a bordo de uma ave muito louca
	10 dão um Continue		um coração a mais (6 no máximo)		aumenta o seu poder

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Alto astral! Isso resume Cool Spot, novidade quentíssima para o seu Mega Drive. O jogo esbanja em alegria e descontração, usa cenários leves e bem sacados. Muita praia, areia, som e, é claro, 7-Up, aquele refrigerante quase impossível de ser encontrado por aí. Afinal, o herói deste game é um spot vermelho, um carinha todo malaco que se parece com uma moedinha e ocupa o hífen da marca 7-Up. Ele sai da garrafinha para resgatar seus spots amigos que foram enjaulados. O lance do jogo é ir papando quantidades suficientes de moedinhas para efetuar os resgates e descolar fases de bônus.

Tudo isso com muita ginga, malandragem e sonzeira, que inclui um reggae animal e até tema da banda Beach Boys. E o que é melhor: Cool Spot não é um jogo difícil. Nada de chefes ou passwords. É pra jogar descontraído, na manha... Só, meu...

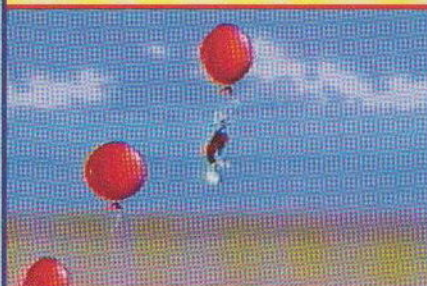
Aumenta o tempo e o placar	Principal item do jogo. 30% servem para salvar prisioneiro e 75% para conseguir bônus	Aumenta a energia	Vale mais pontos	Vale uma vida	Marcador de tela	Vale um Continue

FASES DESENCANADAS

O game tem 11 fases maneiras. E isto não significa que seja moleza: você tem tempo limitado para completar as fases. Mesmo assim, dá para jogar Cool Spot sem pressa ou afobação.

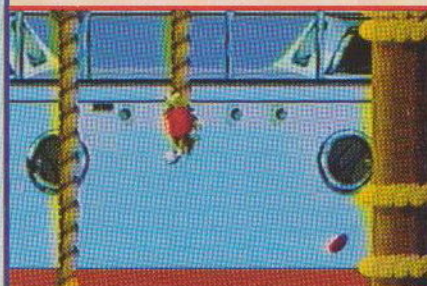
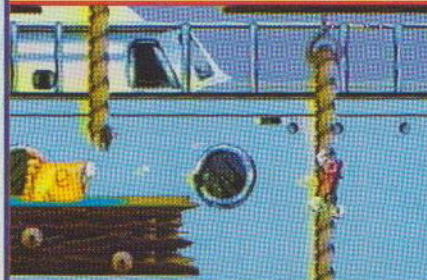
Para salvar seus amiguinhos, atire nas jaulas ✸ As luvas indicam o caminho correto. Respeite-as

1 Shell shock

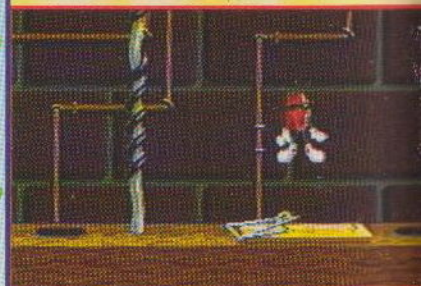
Fase na praia. As bolhas no céu servem como apoio. Atire nos caranguejos e não se esqueça de ir marcando tela nas bandeirinhas.

Escale a garrafinha e pegue carona de balão em balão

Suba na cadeira de praia e mergulhe no assento, onde há muitas moedas

2 Pier pressure

Fase do porto. Tome cuidado com os caranguejos, ouriços e abelhas que estão a fim de azarar você.

A corda é o principal meio de locomoção desta fase. Pule de corda em corda numa boa, mas cuidado com os capotes

Ei, olha este peixão cuspindo em você. Atire nele e acabe com o nojento

3 Off the wall

O local desta fase se parece mais com um sótão. Fique esperto com os ratinhos de pijama, que atiram pedaços de queijo, e com aranhas também.

Pule nesta ratoeira: ela serve como catapulta, dando um baita impulso pra você

Passe por trás destes canos: há itens e moedinhas escondidos

PEGUE 30% DAS MOEDINHAS DAS FASES PARA RESGATAR OS SPOTS APRISIONADOS E 75% PARA OBTER FASES DE BÔNUS

4 Wading around

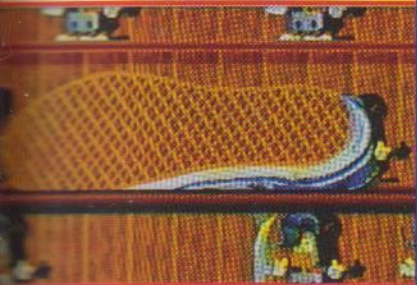
Tudo ocorre numa loja de acessórios de praia. Comece pela banheira e suba até encontrar o spot aprisionado. Cuidado para não cair na água, senão, adeus vidinha.

Na banheira, use as folhinhas, os patos e os barquinhos como plataformas de apoio

Pule sobre os foguetinhos e os dirigíveis seguindo o sentido das luvinhas. Pegue carona nas bolhas para cortar caminho

COOL SPOT TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: EASY, NORMAL E DIFFICULT

5 Toying around

Igual à fase 4, só que mais difícil. Use os cadarços para escalar as prateleiras e cuidado com as tachinhas.

Passe por trás deste tênis e pegue um montão de moedinhas

Para chegar na prateleira de cima, pule da bolinha azul para a direita e dê um impulso para a esquerda

COMANDOS

Sugerimos esta configuração

A - tiro B - pulo

6 Radical rails

Se você é craque em Sonic, esta fase é moleza. Tudo aqui parece que foi inspirado no porco-espinho da Sega. Só faltou a raposa Tails pra dar uma força.

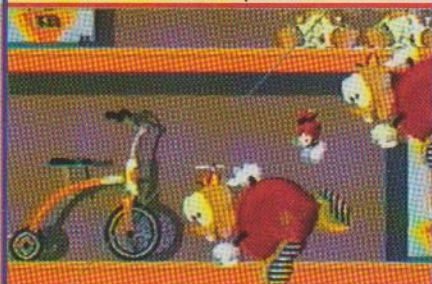
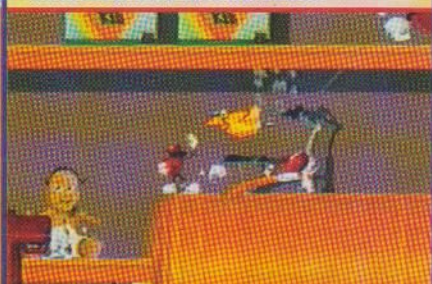
Passe pelos canos e tubos de ensaio e pape uma renca de moedinhas

Atravesse a máscara e pegue algumas moedinhas

7 Wound up

É idêntica à fase 6. Não tem novidade. Aproveite pra acumular pontos e conseguir mais uma fase de bônus.

8 Loco motive

Fase da locomotiva. Nos vagões, encha o marcador de moedas e pontos.

Pule de bonequinho em bonequinho para atravessar esta fase numa boa

Cuidado com estes passarinhos sacanas: eles passam por cima de você e fazem titica na sua cabeça

9 Back to the wall

Praticamente, você retorna para a fase 3. Mas tenha atenção redobrada.

Fase 10 - Dock and roll

Retorno ao cenário do porto. Há umas minhoquinhas para diferenciar.

Use os pregos como escada e tome cuidado com as conchas que querem papar você

Fase 11 - Surf patrol

Sol e praia, again. Tudo igual à primeira fase, com exceção de uma rede de vôlei e uns detalhes a mais.

Use este walkman jogado na areia como apoio

Olha só: os caranguejos que estavam dentro das conchas saem correndo vestindo cueca samba-canção. É ruim, hein?

Fases de bônus

Se você coletar 75% das moedas de qualquer fase, ganha uma fase de bônus. No total, são seis e cada uma se refere a uma das letras da palavra UNCOLA.

As letras equivalem a Continues extras. Aproveite

Os itens e as moedinhas estão em volta deste litrão de 7-Up. Utilize as bolhas para escalar

FLASHBACK

Conrad B. Hart, um agente especial, criou um par de óculos superpoderoso, que analisa a densidade molecular dos seres vivos. Nessa, o cara consegue distingüir humanos de alienígenas. Temendo ser capturado pelos extraterrestres, Conrad armazenou sua memória cerebral num holocubo, uma caixa que projeta imagens holográficas. Ele acabou sendo realmente pego e, pra piorar, a sua máquina para leitura do holocubo foi destruída. É mole? Mas como Conrad é esperto, consegue escapar. Agora ele tem de achar seu holocubo, recuperar sua memória e vencer os alieníginas.

Essa é a história de Flashback, um fantástico lançamento que saiu dos gibis da Marvel para os computadores Amiga e, agora, para o seu Mega Drive. A transposição é muito fiel e o jogo é tão bom que você vai até se esquecer de que está jogando num console de 16 bits. Este game lembra muito Out of this World, *para SNES, mas é melhor em tudo. É jogo pra você deixar as calças na locadora! A movimentação dos personagens é coisa de cinema de tão perfeitas. Puxa! E como é complicado, cheio de itens, combinações e conversas. Aqui você vai ver o que rola na primeira fase. Nas próximas edições tem mais.*

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

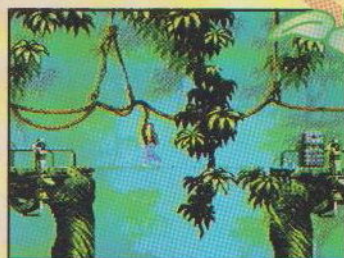
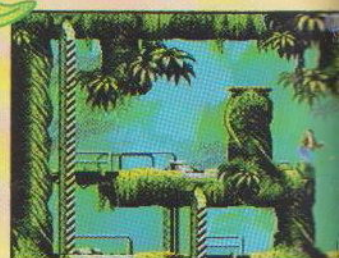
ITENS

ITENS
armazena informações importantes
cria barreira de proteção
pra arremessar ou colocar
armazena energia
dinheiro
aciona sensores em espaços pequenos
serve como bomba
é a sua Identidade

COMANDOS		A + ↑	pulo baixo	A + →	correr	A + → e ↓	cambalhota
A + → e ↑	pulo alto	A pressionado	pendurar-se	Start	menu	B	abrir portas e computadores

NA FLORESTA

Você não é chimpanzé mas vai dar rolê de galho em galho. No começo da fase, o holocubo cai da sua mão! Mas fique calmo: desça o primeiro buraco e recupere-o. Para abrir portas na mata, atravesse os sensores, que tem diversas formas. Não encoste nos lugares com faíscas verdes, pois elas matam. Para apagar as chamas grandes, acione os aparelhos SWITCH. É imprescindível terminar esta fase com o holocubo e com o antigravitacional. E não esqueça de ir acumulando grana.

Use os geradores (energy generator) para recarregar pilhas e sua energia corporal

Após ter recarregado a pilha, ligue esta ponte holográfica para atravessar numa boa

Jogue uma pedra na parede para que o elevador não suba. Pule a parede e pegue o teletransportador

Note que há algumas balizas "SAVE" espalhadas por todo o game: use-as para marcar tela

Para conseguir o ID CARD, dê o teletransportador para esse cara

Este guarda é meio bobo. Jogue a pedra por cima. Ele vai checar o barulho e aí você fuzila o cara, OK?

Encontre este velho (OLD MAN) e compre o antigravitacional por 500 credits. Pule no buraco depois

Ok! Você já levou Perninha até o tesouro, mas empacou aí. Tá certo, a gente só deu o game até a fase 5. Agora, veja os pontos mais cabeludos em todos os níveis das fases finais. Você vai ter de encarar os beijos melosos de Felícia e a última armadilha de Valentino Troca-Tapa. Esperamos que você esteja rindo a valer com as trapalhadas da meninada da Acme City. O final é todo seu. Se ficar muito difícil, use as passwords. Estão todas aí!

Fase 6

A fase já começa na água. Não nade muito fundo: vá pelo meio. Depois, vem muita neve com piso escorregadio. Antes de encostar no Gogo Dodo, pule-o e pegue uma vida extra mais adiante.

No nível 3, suba a montanha e lá em cima, escorregue no buraco. Você vai voar muito, muito alto. Na queda, escolha um lado: à esquerda, há uma vida extra e, à direita, um sino. Aproveite o nível 4 para acumular itens.

Nível 1 - Para achar este Gogo Dodo, pule e encoste-o com um pêndulo pontiagudo e outro sem

Nível 2 - O sino deste nível está na escadinha de nuvens

Nível 4 - Espere Presuntinho parar de atacar. Então, pule no disco e em cima do Dr. Gene cinco vezes

Fase 7

No primeiro castelo, com fundo marrom, cuidado com os campos de força e as molas que jogam você contra os espinhos no teto. No castelo com fundo verde o caminho mais rápido para encontrar o Gogo Dodo é por baixo, depois do paredão com a passagem secreta.

No nível do labirinto há muitas portas. Não entre nas duas portas que estão acima do lugar onde você achou o sino. Ao encontrar o Gogo Dodo, procure um sino logo abaixo. Não deixe Felícia te beijar, pois cada beijo tira uma vida. No fim, você vai enfrentar Valentino, que pinta dentro de um robozão.

Nível 1 - Há uma vida extra no topo desta estrutura metálica. Use um apoio aéreo

Nível 2 - Um coração, um sino e uma vida extra. Ache a passagem secreta no paredão

Nível 3 - Esta é a porta certa: à esquerda dos espinhos, do buraco e de outras duas portas

Nível 4 - Corra de Felícia e, quando ela chegar perto, dê pulos para trás e para frente, até chegar à porta à direita

Nível 4 - Acabe com o robozão: espere-o chegar perto e pule depressa na parede e na cabeça dele várias vezes

PASSWORDS FASE A FASE

Fase	Password
1.2	PRKL DLLL DLGL DDLL LDVD
1.3	XBZL LLDD DDKL LDDL DDTD
Chefe	BHZG DDLL DLZL DLDL DLMP
2.1	MRZK DLLD LDZG LDDD DDMY
2.2	GBZB DDDD DLZK LDDD DDMZ
2.3	BHZQ LDDD LDZB LDDL LLMB
2.4	GNZQ GDLL DLZQ LDLD DDBQ
Chefe	ZZZQ HLLL DLZW GDDL LLDD
3.1	BZZW HGLL LDZQ HDLL DLRG
3.2	JZZW HKDL DDZW HGLL LLRV
3.3	ZZZQ HZLL DDZQ HKLD LDRT
Chefe	KXZQ HZGL LDZW HZDL LDHM
4.1	YRBW HGLD DLBW HDLL DLDG
4.2	QZZQ HZDD DLZQ HZKL DDPB
Chefe	YJZW HZBG LDZW HZBL DDMR
5.1	JZZQ HXBK LDZQ HXBG DLMQ
5.2	XJZW HXBB LLZQ HXBK LLMY
Chefe	RZZW HXBB DDZW HXBB LDMH
6.1	KXZW HXBQ GLZQ HXBW DDBH
6.2	GTGW HXBW GDZW HXBQ LLBH
6.3	DTZW HXBW KLZW HXBQ GDNH
6.4	ZQZW HXBW ZLZQ HXBW KLVN
Chefe	GQZW HXBQ ZGZQ HXBQ ZDJZ
7	RQZQ HXBQ ZKZQ HXBW ZGJT

BACK TO THE FUTURE 3

Pule fases - é fácil pular fases neste game. Dê um pause a qualquer momento, segure A e aperte ↑, ↓, ← e → para ir para a fase seguinte. Esta manha pode ser feita quantas vezes der na telha!

MARVEL LAND

Seleção de fases - que tal uma password esperta para escolher fases em Marvel Land? Curtiu? Então anote aí: ARDE. Agora você já pode começar na fase que bem entender.

STEEL EMPIRE

Seleção de fases - vá para a tela de opções e, no teste de som, escolha as músicas na seguinte ordem: 1, 1, 9, 2 e 2. Se tudo der certo, uma tela para seleção de fases aparecerá na sua frente. Escolha qualquer fase e boa sorte.

GREENDOG

Códigos para Game Genie - se este game já tinha o maior astral antes destes códigos, imagine agora!
Vidas infinitas: ATNT-AA4E
Fase St. Vincent: CTNA-BE5Y
Última fase: CYNA-BE5Y

SÃO QUATRO CATEGORIAS PRA VOCÊ DETONAR!

NINTENDO

MASTER

MEGA

SUPER NES

Vamos lá! Comece hoje mesmo a arrepiar no joystick e a aumentar os seus "scores" Logo, logo você estará competindo com as maiores feras dos games.

REALIZAÇÃO

PATROCÍNIO

EDITORA AZUL

JOE & MAC / Data East			
Ação		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃ

A dupla de homens das cavernas *Joe & Mac* surgiu num dos primeiros games feitos para o Super NES, com gráficos grandiosos e muito bom-humor. A versão para Nintendo 8 bits tem muita coisa da original - tem até tela de Options, coisa rara para os jogos de Nintendinho. São ao todo 5 fases, lotadas de bichos pré-históricos, plantas carnívoras e peixes elétricos. O objetivo é resgatar 10 garotas da tribo de Joe e Mac, raptadas por gigantes — e gulosos — monstros.

JOE & MAC

Armas

O segredo do sucesso em *Joe & Mac* está na escolha de armas. Você começa o jogo com um machadinho, mas terá a oportunidade de trocá-lo por três outras armas. Basta detonar os homens que aparecem na tela carregando um ovo e pegar o item quando o ovo se quebrar. As armas são:

Machado	Médio alcance
Bumerangue	Curto alcance
Dente	Curto alcance
Roda	Longo alcance

MOVIMENTOS

Tiro	B
Pulo	A
Tiro para cima	↑ + B
Pulo mais alto	↑ +A
Tiro forte	Aperte B até o personagem piscar e solte

AS COMIDAS QUE APARECEM DÃO ENERGIA. PAPE TODAS

OS DEZ CHEFES

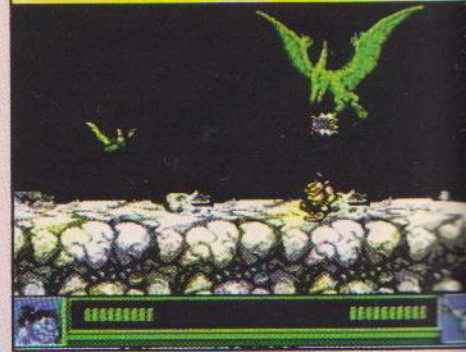
Chefe 1

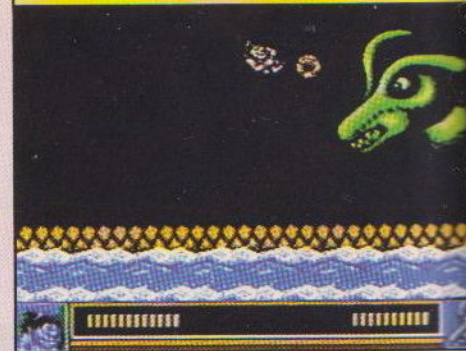
Pule e acerte a cabeça do dinossauro. Ele recuará sempre que seu ataque funcionar

Chefe 2

O dinossaurão é bico: basta pular e atirar na fuça dele

Chefe 3

Fique de longe detonando as plantas pequenas. Depois, chegue perto e atire na boca da grandona

Chefe 4

O melhor momento para acertar o pterodáctilo quando ele passar bem em cima de você

Chefe 5

Espere a serpente jogar água e contra-ataque a rando na cabeça dela

Chefe 6

O tatuzão espinhudo fica parado no lugar. N intervalos entre os tiros dele, ataque

NÃO FIQUE EXPERIMENTANDO ARMAS. PEGUE LOGO A RODA, QUE É A MELHOR

MAPA DA FASE 1

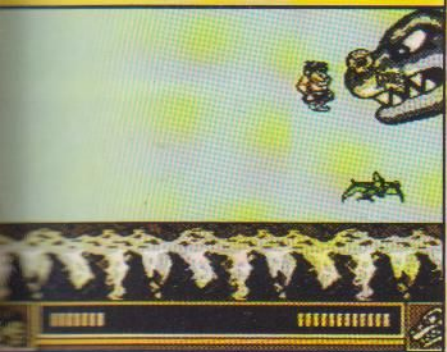
As fases de Joe e Mac são curtinhas, mas cheias de inimigos terrestres e voadores

Chefe 7

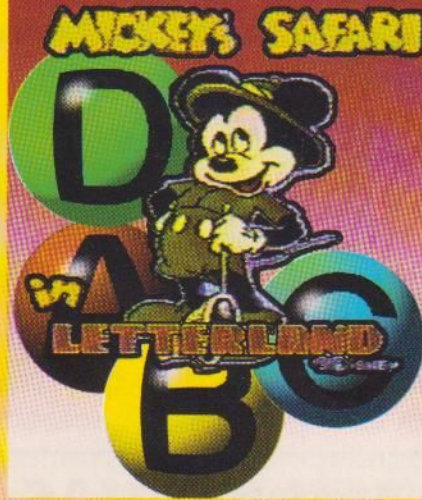
...imeiro chefe retorna atropelando e com a ajuda ...pássaros. Fique no canto atirando

Chefe 8

...um pterodáctilo. Ele voa mais rápido, dando ...tempo pra você acertá-lo

Chefe 9

...acertar a boca deste dinossauro, você vai ter ...levar umas pedradas. Preocupe-se mais com ...

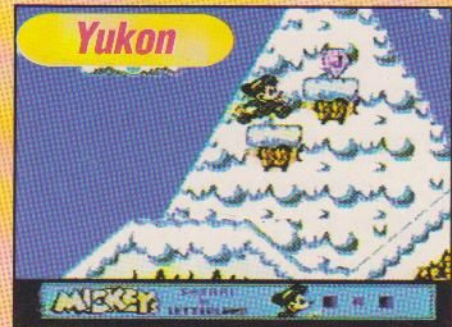
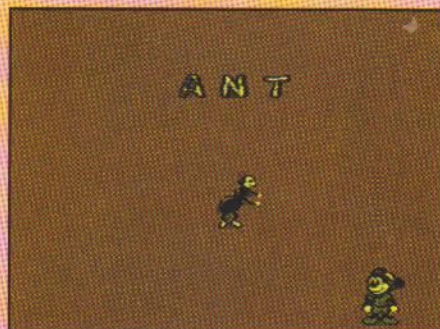
Chefe 10

...gigante das cavernas, a manha é esperar os ...se cruzarem no ar, pular e atirar na ... deles

Mickey Mouse acaba de pintar num game totalmente diferente. Um cartucho educativo para crianças ainda em fase de alfabetização. Ou para as mais sabidinhas, que estejam começando a aprender inglês. Em O Safari de Mickey na Terra das Letras (Mickey's Safari in Letterland) *você tem de coletar três letras e formar palavras. O próprio game mostra o significado das palavras para o jogador. Não há marcador de energia, vidas extras, Continues... nada disso! Mickey pode cair e bater em qualquer coisa que não morre. O lance do jogo é ensinar palavras fáceis em inglês, o que pode ser útil para muitos marmanjões.*

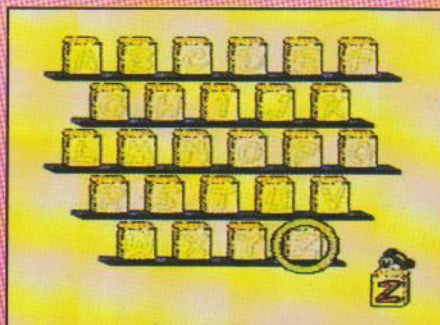
FASES MANEIRAS

O game rola em seis lugares do país das letras. E em todos o jogador procura três letras para formar uma pequena palavra, como dog (cachorro) ou pen (caneta). É o game quem faz a palavra, não você. A cada palavra formada, ganha-se uma letra do alfabeto. No nível de jogo mais "difícil" é preciso formar 24 palavras para ganhar as 24 letras. É baba!!! Veja algumas fases.

Para terminar sua trajetória em cada fase, pegue o bloquinho escondido

Yukon

É uma fase cheia de neve. Os balões com as letras estão no topo das montanhas

Este jogo pode ser útil para muito grandalhão. Afinal, tem muita gente que não sabe o que significa a palavra ANT

Caribbean

É uma fase de castelo. As letras ficam no alto, mas a concha joga você pra cima

O jogador deve encaixar a letra que está na mão do Mickey exatamente na letra correspondente do tabuleiro. Não é legal?

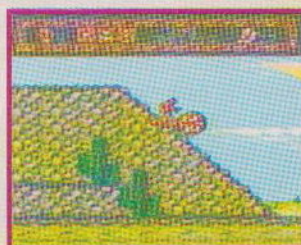
Jungle

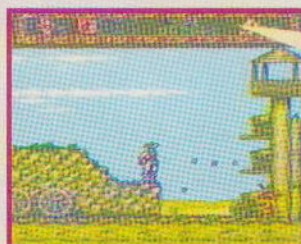
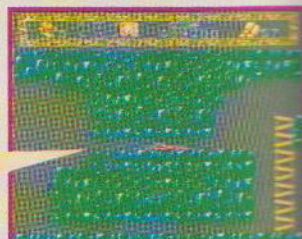
Vamos procurar as letras na selva? O bloquinho da fase está no subterrâneo, OK?

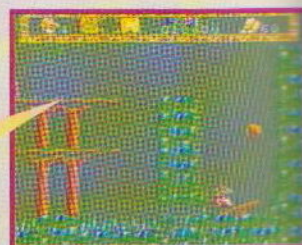
ITENS

É crucial que você conheça todos os itens e saque as respectivas funções. Fique de olho: pegue o item certo no momento oportuno, OK?

CHICOTE	é a arma mais simples
PEDRA	serve para detonar os inimigos que estão abaixo de você
FACA	para atingir os adversários que estão a média distância
PISTOLA	dá tiros lentos
RIFLE	dá tiros mais rápidos
METRALHADORA	dá vários tiros ao mesmo tempo
GRANADA	pra arrasar com um montão de inimigos
DINAMITE	para causar explosões e desabamentos
BOMBA	para debulhar o maior número de inimigos possível
CHAPEU	vale uma vida extra
ESTÁTUA	congela todos os inimigos da tela por tempo limitado
AMULETO MÁGICO	dá invencibilidade por tempo limitado
TOCHA	ilumina cavernas e minas de ouro

ESTRATÉGIAS DE AVENTUREIRO

Empurre a pedra no penhasco para matar o '"Miguelito"' que está embaixo

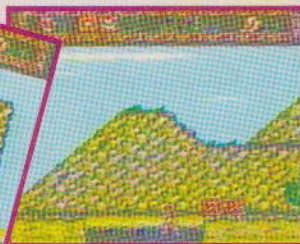
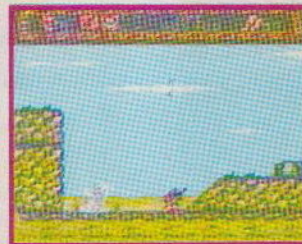
Entre na passagem secreta atrás desta pedra

Este chefe desce da torre e atira do morrinho no meio da tela. Abaixe-se e atire nele quando descer ao chão

Nas minas de ouro, passe abaixado pelas passagens estreitas

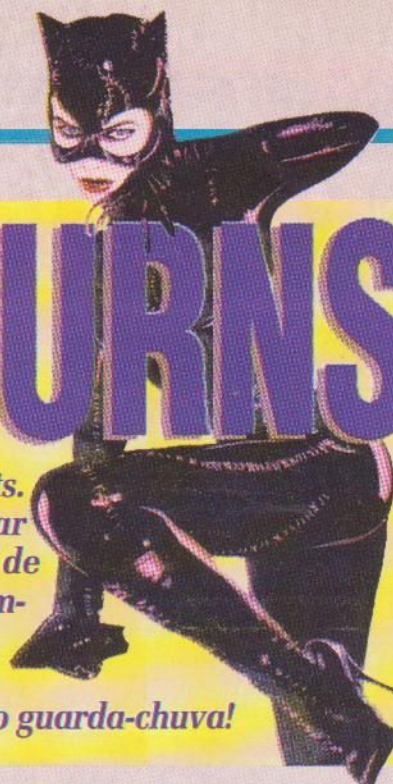
Passe a milhão pelas pontes: elas costumam ceder facilmente

Use esta catapulta para alcançar as passagens superiores

Este chefão fica jogando dinamites que provocam avalanches de pedras. Desvie-se. Mas pegue os itens que caem

Vai ser mais fácil jogar se você manjar alguma coisa de inglês. Pintam longos diálogos e você não pode ficar boiando

NÃO-ME-TOQUES

Não toque em cactos...

...areia movediça...

...redemoinhos de ventos...

... e espinhos

BATMAN RETURNS

Fiéis leitores que estão barbarizando com o morcego em 8 bits. Muito bem: vocês já viram como passar pelo Plaza, pela loja, salvar a princesa e... que peninha: encalharam aí. Pois então, é hora de enfrentar o Pingüim. Aí vão as duas fases finais do jogo. E lembrem-se: peguem as caixas ou dez mil pontos para ganhar vidinhas extras. O coração grande recarrega muita energia e o golpe com a capa é o melhor, mas gasta energia demais. Agora, acabem com o baixinho do guarda-chuva!

FASE 5

THE PENGUIN'S ARMY

Essa é a fase em que você enfrenta o Pingüim pela primeira vez. Ele veio montado num patinho de brinquedo gigante. Comece atacando a armação do pato com bumerangues de madeira.

Avance dando rasteiras ...

... e golpeie o Pingüim, desviando-se das bolinhas atiradas pelo vilão

FASE 6

ARTIC WORLD

Antes de detonar o Pingüim de uma vez por todas, você vai ter que dar uma volta alucinante com uma bat-nave. Acumule itens e pontos.

Neste passeio rápido e rasteiro pelo esgoto, pegue corações...

... bumerangues ...

... e itens com o bat-sinal, que valem pontos

Após detonar estes dois motoqueiros, pegue um coração ou uma caixa com a foquinha

Dê voadoras no Pingüim quando ele estiver pousando e cuidado com bombas e espinhos

WORLD CLASS LEADER BOARD

Golfe é um esporte quase desconhecido no Brasil. Apenas as comunidades americana e japonesa praticam golfe, geralmente em clubes fechados nas áreas periféricas das grandes cidades. No exterior, a história é um pouco diferente. Além de Japão e Estados Unidos, os países europeus e a Austrália têm um tradição no esporte. Por aqui, a Tec Toy está dando um empurrãozinho para popularizar o golfe lançando um game que foi desenvolvido pela Access para micros padrão PC, em 1991.

Famosos no PC

Apesar de pouco populares nos consoles domésticos, os games de golfe fazem grande sucesso entre a galera que curte games para computador. Só para se ter uma idéia, a mesma Access acaba de lançar Links 386 Pro, o primeiro game que só roda com monitores de alta definição (SVGA). O game está sendo considerado o melhor do mundo pelas revistas especializadas. Ou seja: de golfe a Access entende. E muito. A tradução de *WCLB* para Master não é fiel ao game original, mas apresenta várias qualidades.

Até quatro jogadores podem disputar um campeonato, treinar a mira ou aprender a jogar a bola bem longe. A opção "Play the game" representa o campeonato, a "Putting green" é o treino e a "Driving range" serve para mandar a bola o mais longe possível. As duas últimas servem só como aperitivo. É no campeonato de verdade que a coisa pega.

Medidas inglesas

Além de ser quase uma incógnita para a maioria dos brasileiros, este golfe tem mais um probleminha: o game utiliza o sistema de medição inglês, utilizado também nos States. Então, nada de metros ou centímetros. É tudo em jardas e pés. Só para complicar, né?

Talvez você não curta *WCLB*, mas seu pai vai adorar. Golfe é um game paradão, quase sem ação. Você com certeza vai sentir falta de scrolls alucinados, tiros malucos e plataformas invisíveis. Desencane. Golfe é assim. Antes de malhar este game, dê uma jogadinha. Talvez você se surpreenda.

O OBJETIVO DO GAME É COLOCAR A BOLA NOS BURACOS INDICADOS COM O MENOR NÚMERO DE TACADAS POSSÍVEL

ESCOLHA UM DOS QUATRO CAMPOS: ST ANDREWS, GAUNTLET, DORAL E CYPRESS CREEK. O DORAL É O MAIS LEGAL

O GAME TEM VOZES DIGITALIZADAS. QUANTO REQUINTE, HEIN? DEMAIS!!!

ORIENTE-SE

Para você não ficar perdidão, aqui vai um resuminho com as principais manhas e regras deste game de golfe.

HOLE: é o buraco. Você identifica que buraco está tentando no canto superior direito da tela.

PAR: é o número de tacadas que você tem para colocar a bola no buraco sem perder pontos. Se o par for 4 e você levar cinco tacadas para encaçapar a bola, pode dizer adeus a um ponto.

PUNCH: é a jogada que você deve usar para conseguir efeito.

CLUB: é o taco. Há vários tipos de taco. O PW é de madeira fina, ideal para jogadas curtas. O 9I é o mais forte, indicado para porradas.

HOOK: gancho. É uma tacada boa para a bolinha ir longe.

SLICE: dê um efeito animal com esta jogada. É uma tacada fraca.

Use um taco tipo W para jogadas como esta. Dê um leve toque na bolinha e comemore!

TABELA DE CONVERSÃO	
Não fique perdido. Anote aí:	
1 pé = 30 cm	1 jarda= 3 pés = 90 cm

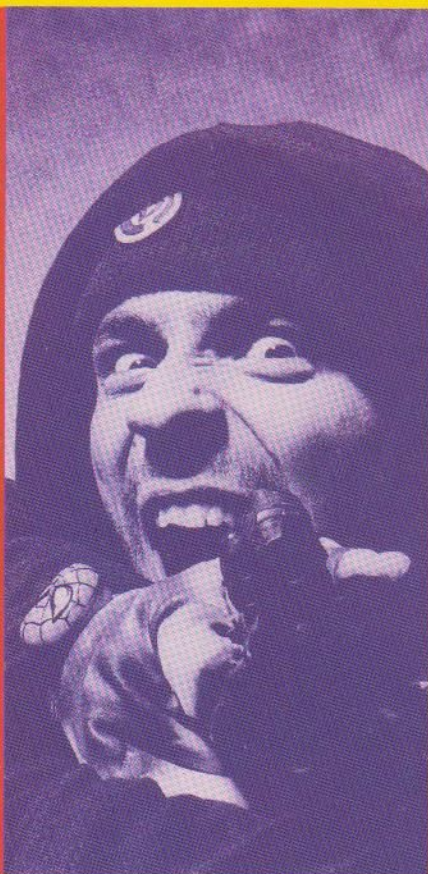
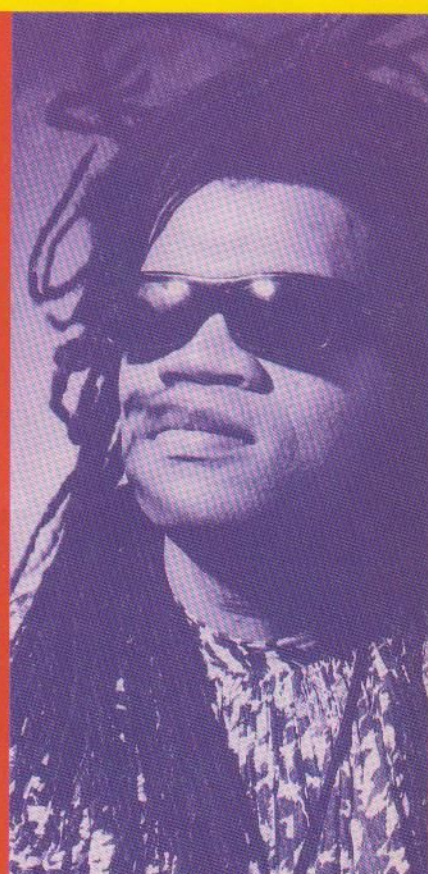
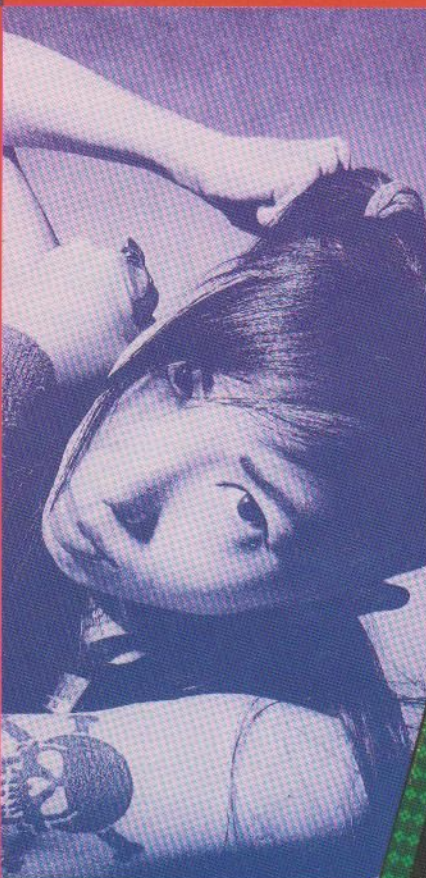
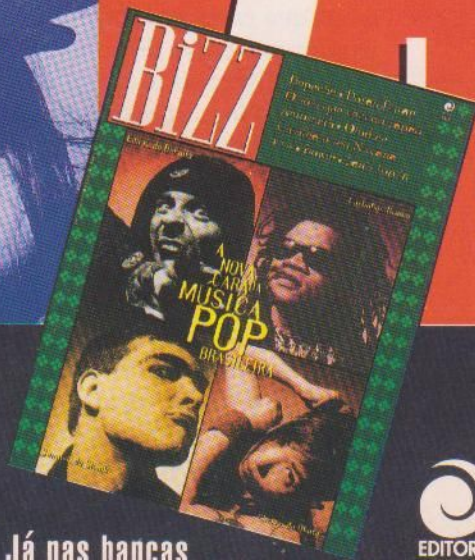
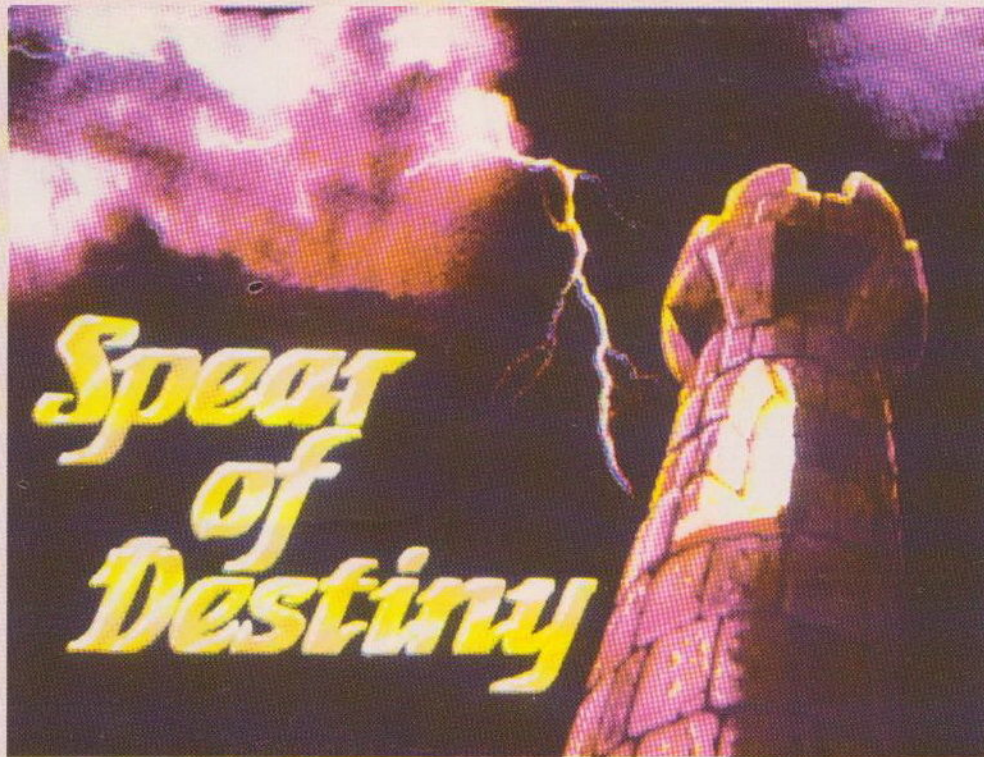
Visões do campo

Há quatro tipos de visão do campo: normal, direita, esquerda e aérea. Aperte 2 para acessar as opções de visão e 1 para escolher aquela que preferir.

A visão aérea é legal para você mapear o circuito na sua cabeça. Preste atenção nas partes azuis: elas indicam água no meio do caminho

Dê uma cacetada na bola para poder passar com tudo por cima desta água toda. Dê bastante efeito, senão bau, bau. Treine para não dar vexame...

Desvie das árvores para progredir no game. Bola na árvore é o maior atraso de vida. Sacanagem federal!

BiZZ De Cara Nova, Revelando Novas Caras.

B. J. Blazkowicz está de volta. Isso mesmo! Se você é um dos velhos fãs do espião aliado de Castle of Wolfenstein 3D, *pode comemorar.* Spear of Destiny *(A Lança do Destino) é uma ótima continuação do primeiro game, que foi um dos melhores lançamentos de ação em 92.*

Depois de escapar da morte, enfrentar vilões nazistas e envolver-se em missões suicidas e violentas no primeiro jogo, o capitão norte-americano reaparece envolvido numa missão ainda mais difícil.

Enfrentando Hitler

Agora, nosso herói deve recuperar a lança que certo guarda romano utilizou para furar o corpo de Jesus em sua crucificação. Hitler, obcecado colecionador de objetos místicos, apoderou-se dessa lança, que tem a fama de tornar invencível aquele que a possui. Uma missão suicida, do jeito que B.J. gosta.

Você tem de atravessar os 18 andares de um castelo, enfrentando os soldados de elite da SS, cachorros assassinos e mutantes criados pelos cientistas nazistas. Pra complicar sua missão, há quatro chefes — diferentes de tudo o que você já viu — que aparecem sem mandar aviso e, no final, você tem de vencer a própria Morte.

Inimigos de montão

Spear of Destiny tem poucas diferenças em relação a Wolfenstein. Mas são significativas: os labirintos estão muito mais complicados, os inimigos proliferaram-se feito bactérias e, por isso mesmo, você agora também usa munição de esteira na sua metralhadora. Ra-ta-ta-ta-ta!!!! Tudo isso aumentou o desafio do game e tornou a ação mais violenta e sanguinária.

Diversão maior

A softwarehouse ID melhorou os gráficos e a definição, tornando a movimentação mais suave. O número de músicas e efeitos sonoros também cresceu. Com tudo isso, *Spear of Destiny* exige mais tempo para ser debulhado do que Wolfenstein, mas também garante uma diversão maior.

VOCÊ COMEÇA COM TRÊS VIDAS E PODE CHEGAR A NOVE. QUANDO MORRE, VOLTA PARA O INÍCIO DA FASE

TOME MAIS CUIDADO NAS FASES COM MUTANTES: ELES CHEGAM NA SURDINA E JÁ VÃO ATIRANDO

OLHO VIVO AO VIRAR CADA ESQUINA E COM REENTRÂNCIAS NAS PAREDES: QUASE SEMPRE HÁ GUARDAS

FASE A FASE

São 18 fases, cada uma correspondente a um andar (floor) do castelo. Veja como rola o game

Fases 1 a 4

No começo, *Spear of Destiny* segue a receita já consagrada em Wolfenstein: você percorre labirintos que não exigem muitas manhas.

Esta raiz de hera obstrui sua visão. Mas é só. Você pode atravessá-la numa boa

Fase 5

Neste andar você vai encontrar o primeiro dos cinco chefes. Ele leva duas metralhadoras, mas é o mais fracão.

Fases 6 a 9

Agora você começa a sentir a diferença. Os labirintos não são de corredores, mas de blocos aleatórios dentro de enormes salas. Resultado: você não sabe de onde vai pintar seu inimigo. Portanto, muita atenção.

Fase 10

Você vai enfrentar o segundo chefe. Ele vem com um lançador de granadas, uma metralhadora e outros soldados de apoio. Atire primeiro e, quando ele lançar as granadas, espere e desvie no momento certo. Quando ele usar a metralhadora, vá para outra posição e recomece a operação.

Configuração mínima PC AT 286, com 16 MHz, 4 Mega livres no Winchester, monitor VGA. Aceita placas de som AdLib e SoundBlaster

Fases 11 a 15

Agora a coisa esquenta. Cada fase tem seus macetes, mas em todas você vai entrar em lugares onde pode ser visto e atacado, mas não se defende facilmente.

Evite os caminhos centrais e vá contornando. Você pega os inimigos desprevenidos.

Fase 16

Nesta fase você enfrentará o terceiro chefe, que arremessa facas muito depressa. Tente levá-lo para locais onde você possa recuar e manter o fogo. Boa sorte.

Opa! Tá difícil sair do elevador. B.J. tem de detonar esta turma antes de chegar ao chefão

Fase 17

Este andar é um refresco para a fase final. Maneiríssimo! Mas há lugares cheios de inimigos. Portanto, cuidado.

Como no Wolfenstein, há passagens secretas. Este retrato de Hitler é uma delas

ÚLTIMA FASE

Você já começa enfrentando o quarto chefe: um espertinho com armadura, duas metrancas nos braços e quatro lançadores nos ombros. Tudo isso e mais uma leva de fiéis vassalos armados. É mole? Se você conseguir derrotá-lo, conseguirá a chave da porta que leva à Lança do Destino.

Mas não fique contente: logo que pega a lança, você é levado ao inferno e tem de encarar o Anjo da Morte. Desejamos sucesso na empreitada.

Quando o anjo da morte lançar seu golpe de magia, desvie para o lado e continue atirando

SPEAR OF DESTINY / ID Software

Ação	1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

FEIRA UM SHOW NO MUND

NOVIDADES ANIMAIS

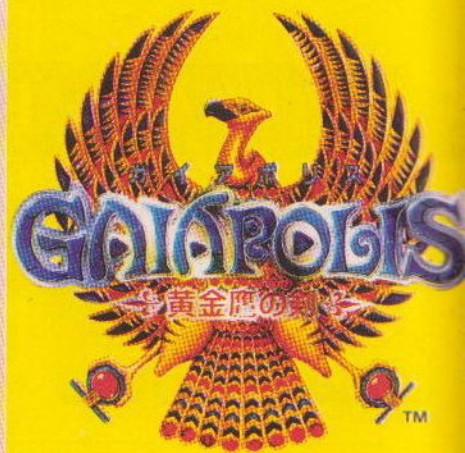
Ação Games abre um espaço diferente para mostrar aos nossos leitores, em primeira mão, os arcades que estão pirando os japoneses. São novidades de arrepiar, apresentadas na Aou Amusement Expo, a maior feira de arcades do mundo, realizada em Tóquio, em fevereiro. Sega, Taito, Namco e Konami detonaram a concorrência com máquinas fantásticas, que vão fazer a cabeça da galera este ano. Veja as principais novidades da feira, selecionadas para você e remetidas diretamente da capital japonesa por nosso colaborador.

CCD CART (Sega)

Saca aquele brinquedo de parque de diversões chamado carrinho de trombada? Pois bem, a Sega fez um enorme arcade baseado nele. Mas em vez de apenas bater nos carrinhos adversários, você pode destruí-los com tiros de laser. O arcade, para até sete jogadores, namora com a realidade virtual: você vê e sente o seu carro sendo detonado. Nosso correspondente no Japão teve a oportunidade de jogar e ficou fora do ar por dois dias. Má notícia: o preço é tão salgado que o CCD CART não deve chegar por aqui. Pena.

Um carrinho de trombada espacial?

GAINPOLIS (Konami)

O nome é estranho e o game também. Um RPG onde você é um desbravador de um mundo futuro. O lance mais legal é que há a opção para dois jogadores, cada um podendo jogar no nível que bem entender. Loucura? Não, apenas coisas da Konami...

Um arcade RPG? Estes japoneses

TITLE FIGHT (Sega)

A onda dos arcades de pancadaria parece não acabar. Depois de Street Fighter, Mortal Kombat, Fatal Fury e outros menos cotados, a Sega resolveu investir pesado. Vai lançar um arcade de luta verdeiramente animal. Em Title Fight você pode jogar contra o computador ou contra um amigo. A grande sacada é que o contorno do seu corpo aparece no seu monitor, juntamente com o corpo do adversário. É uma verdadeira piração!!!

O visual é estranho, mas o arcade é demais

Este não cabe na sala de casa...

GALAXIAN 3 PROJECT DRAGOON (Namco)

Uma tela de cinco metros de comprimento por 2,40 metros de altura reproduzida por dois telões. Tudo em alta definição. Este aparato todo faz parte de um game espacial para até seis jogadores, onde o realismo dá o tom. Os gráficos poligonais lembram realidade virtual.

OS ARCADES

D3 BOS (Taito)

O maior sucesso da feira. Com um visual externo que faz lembrar o R-360 da Sega, o D3 BOS deixa o sensacional arcade da Sega no chinelo. É simples: a máquina pode ser rotacionada em qualquer direção, causando a nítida sensação de vôo espacial. O D3 BOS é a máquina que foi mais longe na tentativa de alcançar efeitos de RV e promete detonar. Nota 10! É o arcade mais caro do planeta. Custa quase 140 mil dólares. Será que dá pra comprar com a mesada? Brincadeirinha...

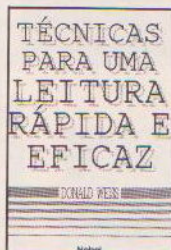
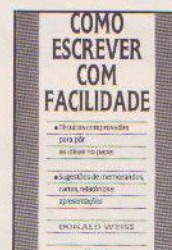
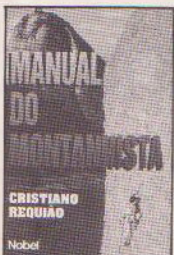
Isto não é um arcade: é um verdadeiro mundo. Detono total

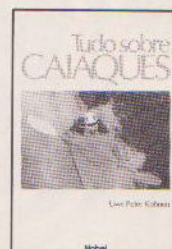
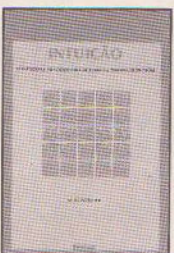
OS DEZ ARCADES PREFERIDOS NO JAPÃO

Confira os dez arcades que cairam no gosto da galera japonesa. Os dados são do "The Coin Op. Journal", publicação japonesa especializada em arcades. Vamos à lista:

1 - Street Fighter 2 Champion Edition Turbo
2 - Fatal Fury 2
3 - Street Fighter 2 Champion Edition
4 - Warriors of Fate
5 - SD Gundam Neo-Battling
6 - Puyo puyo
7 - Quiz Kokology
8 - Quiz F-1 One-Two Finish
9 - Art of Fighting
10- Super Shanghai

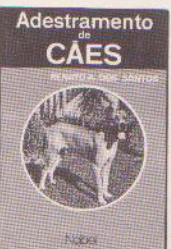
Aproveite! Compre dois livros e receba mais um inteiramente GRÁTIS.

AUMENTE O PODER DE SUA MEMÓRIA
Donald H. Weiss
Técnicas que vão ajudá-lo a: memorizar o que você lê e ouve, lembrar de fatos, melhorar sua concentração e organizar seu pensamento.
Código: 884294
Cr$ 220.000,00

TÉCNICAS PARA UMA LEITURA RÁPIDA E EFICAZ
Donald H. Weiss
Este livro vai auxiliá-lo a organizar sua leitura separando, inclusive, o que exige uma concentração maior daquilo que pode ser lido mais superficialmente.
Código: 300195
Cr$ 275.000,00

COMO ESCREVER COM FACILIDADE
Donald H. Weiss
Orientações seguras para você escrever bem: formas para desenvolver idéias e maneiras de criar textos com emoção e conteúdo que transmitam sua mensagem.
Código: 999679
Cr$ 290.000,00

MANUAL DO MONTANHISTA
Cristiano Requião
Aborda os principais aspectos a serem considerados no montanhismo: clima, equipamentos, nós, medidas de segurança, preparo físico, entre outros. Fartamente ilustrado.
Código: 135216
Cr$ 385.000,00

MANUAL DO EXCURSIONISTA
Cristiano Requião
Ensina como planejar, como escolher o equipamento adequado e como prevenir acidentes. Dá instruções sobre orientação e meteorologia e, por fim, relaciona os principais parques brasileiros.
Código: 942960
Cr$ 365.000,00

TUDO SOBRE CAIAQUES
Uwe P. Kohnen
Imprescindível a todos os interessados em canoagem: tipos de canoas e caiaques, equipamentos, técnicas básicas e avançadas, como utilizar - lazer ou esporte - onde, como e porquê canoar.
Código: 782670
Cr$ 255.000,00

INTUIÇÃO
M. Fisher
Descreve o que é intuição, como funciona e como usá-la para possibilitar-lhe uma melhora na capacidade de lidar com a vida em todas as suas facetas.
Código: 865494
Cr$ 340.000,00

ATITUDES INTELIGENTES
S. Deep e L. Sussman
Dicas, regras, técnicas e estratégias para você ter nas mãos os recursos para tomar decisões rápidas e eficazes.
Código: 999644
Cr$ 580.000,00

MANUAL DE XADREZ
Idel Becker
Um dos mais completos manuais já editados no país: primeiras noções de estratégia, generalidades, finais elementares, estratégia geral, aberturas, meio-jogo, final, partidas breves e muito mais.
Código: 025828
Cr$ 685.000,00

CÃES PARA INICIANTES
A.C. de Andrade
Mostra os princípios básicos e as melhores dicas para o correto desenvolvimento do cão, para que ele se mantenha forte, bonito e saudável.
Código: 938106
Cr$ 410.000,00

ADESTRAMENTO DE CÃES
Renato A. dos Santos
Em linguagem simples e prática, o autor ensina o "adestramento livre", que serve para aproximarnos do cão, e vice-versa, tornando o animal obediente e apto a desempenhar nossas ordens.
Código: 013374
Cr$ 220.000,00

O AQUÁRIO ORNAMENTAL
Gastão Botelho
Destinado a quem cria ou quer criar peixes em aquários saudáveis. Aborda os seguintes assuntos: montagem, manutenção, tipos de peixes e plantas, alimentação, etc.
Código: 464511
Cr$ 335.000,00

S3

Na compra de dois ou mais livros você ganha o livro **"Mel e suas aplicações"** de presente.

Preencha, recorte e envie o cupom ao lado. Não use selos nem envelope. Se preferir, faça seu pedido por telefone:

LIGUE
(011) 876-2822
(ramais 35 e 43) Horário comercial

Preços válidos até 25/5/93
Após esta data você poderá utilizar este cupom, mas os preços estarão sujeitos a reajustes. Importante: ao valor total de seu pedido serão acrescidos **Cr$ 84.900,00** para despesas com manuseio e envio.

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

SIM, quero receber os livros cujos códigos e quantidade indico abaixo:

Código da obra	Quantidade	Código da obra	Quantidade

Minha opção de pagamento é:

☐Autorizo o débito do valor total em meu cartão de crédito.
Cartão ______
Val. __/__ (mês ano)
N° ______

☐Pagarei o valor total na contra-entrega, através de reembolso postal.

AG

Nome ______
Endereço ______
Bairro ______ CEP ______
Cidade ______ Est ______
Fone ( ) ______ Data __/__/__
Assinatura ______

Preços válidos até 25/5/93. Após esta data os livros serão faturados pelos preços vigentes

ISR-40-2106/83
UP. AG. CENTRAL
DR/SÃO PAULO

CARTÃO-RESPOSTA

NÃO É NECESSÁRIO SELAR

O selo será pago por:

EDITORA
Nobel

05999-999 - São Paulo - SP

VENDO

edições 11, 12, 16, 18, 19, 20, e 23 da revista Ação Games. Abreu, tel.:(021) 295-5342, Janeiro, RJ.

edições 06, 08, 09 e 10 da Ação Games. Marcelo Pinhei- Souza. Rua Sergipe, 19941, 14600-000, São Joaquim da SP.

ga Drive com dois controles e cho ToeJam & Earl; um Master com dois controles, pistola, 3D e oito cartuchos. Danilo (051) 594-4278, Novo Ham- RS.

antom System com quatro os e adaptador J72. Felipe T. Pereira, tel.:(011) 549-7418, aulo, SP.

artucho Street Figther 2, do Nintendo. Roberto Luiz C. Jr., tel.:(0152) 25-1247, ba, SP.

cartuchos Lode Runner, busters e Wreking, do sistema do e Earnest Evans, Taz- Ma- d Chamaleon, do Mega Drive. D. Aurélio, tel.:(051) 343-2502, Alegre, RS.

tuchos usados do Phantom Bruno Lasagno, tel.:(0192) 9. Cosmópolis, SP.

antom System com quatro car- e adaptador J72. Nelson Khujy hita, tel.:(011) 204-1231, São SP.

mputador PC AT 286, monitor olor, HD 40 Mega, Clock 20 200 de 5,25, 1 Mega Ram ciado e estabilizador de 0.5 ábio G., tel.:(011) 211-6672, aulo, SP.

ga Drive completo na caixa. Alessandro, tel.:(0152) 21-9088, Sorocaba, SP.

▶ Mega Drive com dois controles e um cartucho. Márcio Nakamoto, tel.:(011) 275-8266, São Paulo, SP.

▶ Master System 2 com um joystick, pistola e um cartucho. Frederico J. M. Andrade, tel.:(031) 921-0915, Sete Lagoas, MG.

▶ Os cartuchos Barcelona'92 e Shinobi, do Mega Drive. Sérgio A. F. Oliveira, tel.:(021) 270-2252 r.151, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System com 11 cartuchos e pistola. Daniel Granuzzo, tel.:(021) 256-7904, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Videogame Family Computer com três cartuchos, controles turbo e adaptador. Jackson Sen Kiat Ong, tel.:(011) 299-1144, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com três cartuchos. André Roberto Carneiro, tel.:(035) 721-9553, Poços de Caldas, MG.

▶ Os cartuchos Spider-Man, Black Belt e World Grand, do Master System. Jacques da Rocha França, tel.:(0478) 4-4215, Trombudo Central, SC.

▶ O cartucho Tartarugas Ninja 4 do Super Nintendo. Gabriel Naman Maccapani, tel.:(011) 272-3692, São Paulo, SP.

▶ Pistola e dois controles do Micro Genius. Diogo Oliveira Fonseca, tel.:(0455) 73-2667, Itaipu, PR.

TROCO

▶ Teclado Yamaha PSS 390 com sintetizador por Mega Drive e cartuchos, Remuti, tel.:(011) 215-9077, São Paulo, SP.

▶ Dynavision III completo com dois cartuchos por Game Gear com cartuchos. Eduardo Luiz S. Corrêa, tel.:(011) 440-5337, Santo André, SP.

▶ Os cartuchos Vênice Beach Volleyball e Tiger Heli por Goal e Super Pitfall. Joannis M. Moudatsos, tel.:(011) 522-4777, São Paulo, SP.

▶ Super NES transcodificado com Street Fighter 2 por Mega Drive com oito cartuchos. Diego Cássio Lenady, tel.:(011) 532-1628, São Paulo, SP.

▶ Top Game com 14 jogos, controle e pistola por Dynavision III completo. Cid Monteiro Souza, tel.:(021) 201-39907, Rio de Janeiro, RJ.

▶ O cartucho original Chester Cheetah, do SNES por outro de meu interesse. Olavo Braz das Chagas, tel.:(0155) 42-1908, Capão Bonito, SP.

▶ Bicicleta Cross de alumínio, com marcha por Super NES. Rodrigo Veiga Brandão, tel.:(021) 238-5098, Anderaí, RJ.

▶ Os cartuchos Double Dragon, R-Type e First of the North Star, do Game Boy. Eduardo Ishikawa Pedro. Rua Bernardino de Campos, 84, CEP14140-000, Cravinhos, SP.

▶ O cartucho G-LOC, do Game Gear por outro de meu interesse. Edson César C. da Silva, tel.:(081) 461-1507, Recife, PE.

▶ O cartucho Streets of Rage 1, do Mega Drive por Sonic ou Pit Fighter. Patric Zingler, tel.:(051) 713-2028, Santa Cruz do Sul, RS

COMPRO

▶ As edições 03, 04, 06, 07, 08 e 10 da revista Ação Games. Vinícius Higa, tel.:(0432) 56-2303, Rolândia, PR.

▶ As edições 06, 08, 18 da revista Ação Games. Watson Façanha Costa, tel.:(067) 721-1107, Campo Grande, MS.

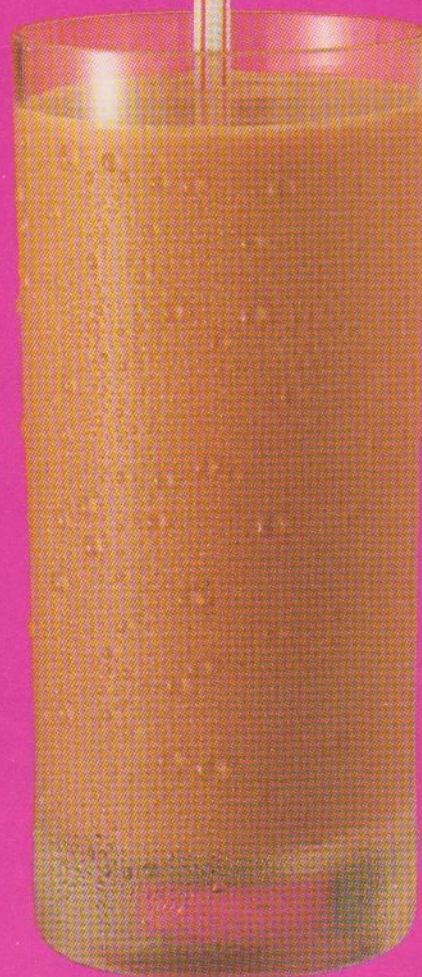
▶ As edições 10 e 11 da revista Ação Games. Alessandro Ferreira de Lima. Rua carlos Eduardo Nunes, 21, Jd. Rosa de França, CEP. 07081-230, Guarulhos, SP.

▶ Mega Drive nacional com o cartucho Sonic. Rivelino Rossa, tel.:(055) 422-1671, Alegrete, RS.

▶ Cartucho Batman, do Mega. Sauzo Benigno, tel.:(081) 339-0354, Recife, PE.

▶ O cartucho Hevyweight Champ, do Master System. Flávio Rocha Júnior, tel.:(085) 227-8055, Fortaleza, CE.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **1ª quinzena de maio/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA A EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

UM PRESENTÃO PRA VOCÊ

Ação Games completa dois anos de vida no final deste mês. Estamos preparando uma edição cheia de brindes e surpresas. Acampe na banca de jornal e não perca esta barbada!

SNES
WAYNE'S WORLD

O game é baseado no filme Quanto Mais Idiota Melhor. Já deu pra sacar, né? Muitas risadas, palhaçadas, babaquices e um desafio interessante

MEGA
FLASHBACK

Vamos mostrar o sofrido final deste game incrível. Prepare seus nervos. Sua inteligência e habilidade serão testadas duramente!

NES
TOXIC CRUSADERS

Depois de emporcalhar a TV na versão para Mega Drive, Toxic Crusaders e seus monstros melequentos pintam para o Nintendinho. Conselho: não mostre este jogo para a sua mãe

SHOTS

Você vai conhecer os estranhos modelos de joysticks que são uma febre na Europa. E ler as últimas fofocas dos nossos espiões internacionais

AÇÃO GAMES VENDE MAIS PORQUE É A MELHOR OU É A MELHOR PORQUE VENDE MAIS?

Frase do leitor Leonardo de Pádua Cylon, de Franca, SP

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

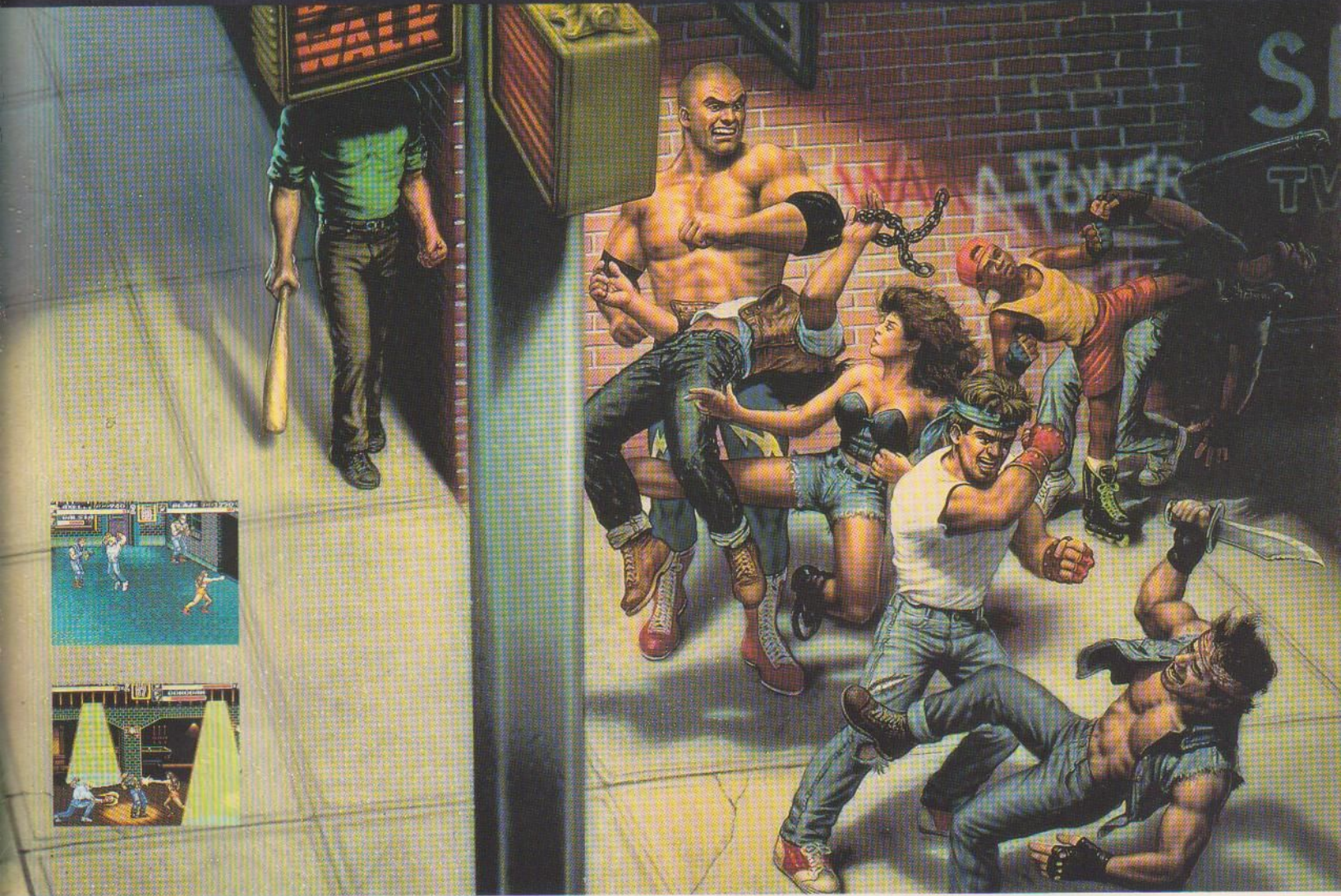
AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

VOCÊ TEM IDÉIA DE QUANTOS SOCOS E PANCADAS CABEM EM 16 MEGA?

Chegou Streets of Rage 2, o primeiro cartucho com 16 Mega do Brasil. Cores e sons mais vibrantes, personagens maiores, cenários mais reais e, principalmente, muito mais pancadaria… é, Axel e Blaze estão mesmo de volta! E desta vez trouxeram a turma toda: Max, um violento peso-pesado e Sammy, um super-skatista que usa passos de break para acabar com qualquer um que se meta com ele. Escolha um destes guerreiros para atravessar ruas infestadas de punks, motoqueiros sádicos e assassinos cruéis em 8 níveis violentíssimos. Suas armas são a coragem e os milenares segredos das artes marciais. Venha dar uma volta nestas ruas. Mas cuidado para não sair machucado.

Depois do sucesso doTPC 1, 2, 3 e 4, a Dynacom orgulhosamente apresenta o Joystick TPC-5. Sua missão: deixar o SUPERNINTENDO* e o SUPERFAMICOM* de 16 bits ainda mais super. Para isso, o TPC-5 conta com 6 botões de ação multicoloridos (A, B, X, Y, R e L), botão direcional com manche removível (tipo Arcade) e com sistema turbo que nem os importados têm. O Joystick TPC-5 tem design anatômico e é super resistente. Ideal para o destruidor que mora dentro de você.

JOYSTICK TPC-5: A MISSÃO.

PARA SUPERNINTENDO* E SUPERFAMICOM*

* Marcas registradas de terceiros